DER PATRIZIER

DER PATRIZIER

ASCON Software

DER PATRIZIER
Eine geschichtliche Simulation

ASCON Software GmbH
Brockhagener Str. 461
4830 Gütersloh
Tel: (0 52 41) 3 90 83

Coverillustration
Albrecht Dürer, Bildnis eines jungen Mannes, von 1521 mit freundlicher Genehmigung der Staatl. Kunstsammlung Dresden

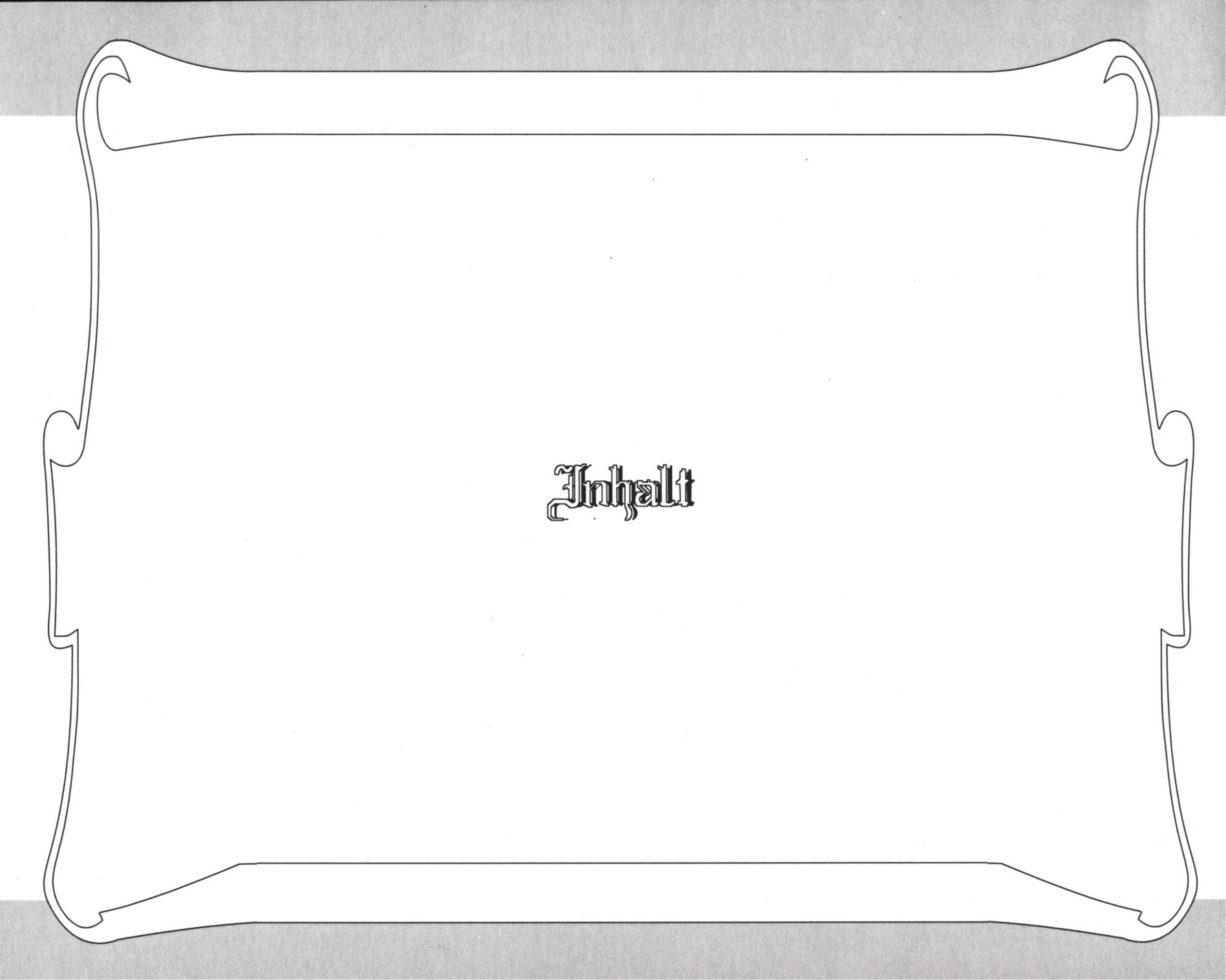
Bildnutzungsrechte mit freundlicher Genehmigung des Verlages Edition Leipzig

Der Patrizier

Konzeption	Triptychon
Programmierung	Bernd Ludewig
	Thomas Schlötel
Animationsprogramm	Carsten Neubauer
Acardeprogramm	Henrik Nordhaus
Programm CBM Amiga	Martin Wölk
Grafik Layout	Jörg Büsching
Grafische Bearbeitung	Celal Kandemiroglu
Animationen	Michael Grohe
Grafikkonvertierung	Jürgen Kersting
Musik	Jörg Doepper
Soundeffekte	Frank Woischke
Musikprogrammierung	Triac Software
Musikkonvertierung	Rudolf Stember
Tester	Rainer Clostermeyer
	Peter Schlötel

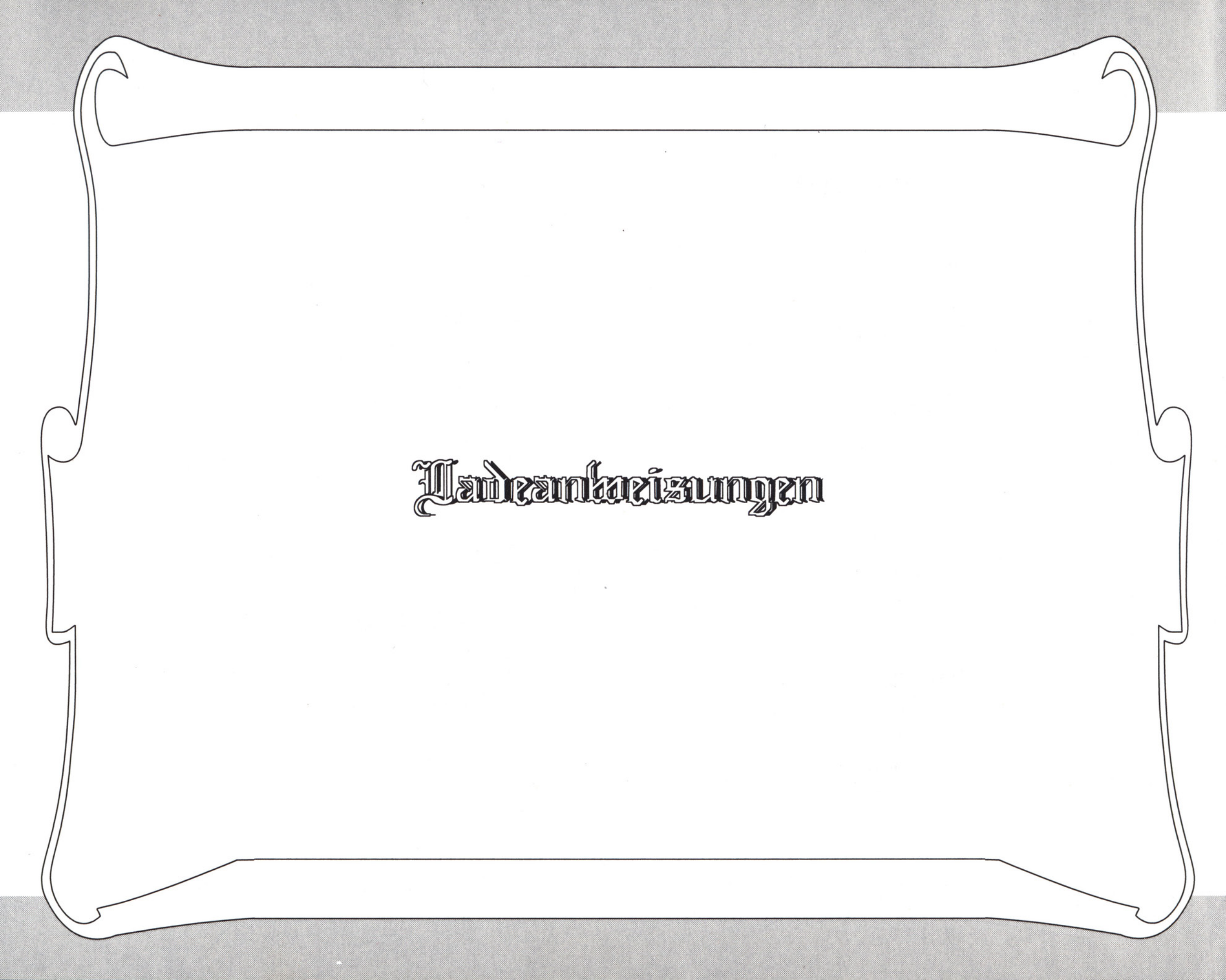
Tester	Heinrich Meier Jürgen Kersting Martin Peterken Jochen Clostermeyer
Begleitbuch	Jörg Büsching
Layout & Satz	C - TEX, Gütersloh
Gestaltung der Verpackung	Selling Points GmbH
Coverillustration	Albrecht Dürer
Handbuchzeichnungen	Jörg Büsching
Projektberatung	Harald Uenzelmann
Produktion	Holger Flöttmann

Unser Dank gilt insbesondere:
Selling Points GmbH, Brigitte Wörner, Andreas Plaßmann, Verlag Edition Leipzig, Staatl. Kunstsammlung Dresden, Frank Rennefeld, Michaela Neumann.



Inhalt

Inhalt


Ladeanweisungen

Ladeanweisungen

Viren-Schutz

Die von uns gelieferten Disketten sind garantiert frei von Viren-Programmen. Die ASCON Software GmbH erkennt keine Gewährleistungsforderungen an, wenn die Daten auf den von uns gelieferten Datenträgern durch Einwirkungen von Viren-Programmen oder Viren-Schutzprogrammen verändert und somit verfälscht wurden.

Die Datenträger des Programmes DER PATRIZIER sind nicht kopiergeschützt. Achten Sie darauf, daß die Original-Datenträger immer schreibgeschützt sind, und arbeiten Sie nur mit Kopien, die Sie mit den Diskcopy-Routinen Ihres Betriebssystems angefertigt haben.

Atari ST

Sie benötigen für das Spiel DER PATRIZIER mindestens 1 MB Speicher und einen Farbmonitor. Eine Festplatte wird empfohlen.

Spiel von Diskette

Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk A: ein und schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Nachdem sich das Fenster von Laufwerk A: geöffnet hat, klicken Sie das Icon PATRIZ.PRG doppelt an.

Installation auf Festplatte

Booten Sie Ihr System wie gewohnt. Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk A: ein, öffnen Sie das Fenster des Laufwerkes und klicken Sie das Icon INSTALL.PRG doppelt an. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spiel von Festplatte
Öffnen Sie den Ordner, in dem Sie DER PATRIZIER installiert haben und klicken Sie dann das Icon PATRIZ.PRG doppelt an.

Commodore Amiga

Sie benötigen für das Spiel DER PATRIZIER mindestens 1 MB Speicher und einen Farbmonitor. Eine Festplatte wird empfohlen.

Spiel von Diskette
Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk DFO: ein und schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Nachdem sich das Fenster von Laufwerk DFO: geöffnet hat, klicken Sie das Icon PATRIZIER doppelt an.

Installation auf Festplatte
Booten Sie Ihr System wie gewohnt. Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk DFO: ein, öffnen Sie das Fenster des Laufwerkes und klicken Sie das Icon INSTALLATION doppelt an. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spiel von Festplatte
Öffnen Sie die Schublade, in der Sie DER PATRIZIER installiert haben und klicken Sie dann das Icon PATRIZIER doppelt an.

MS-DOS-Rechner

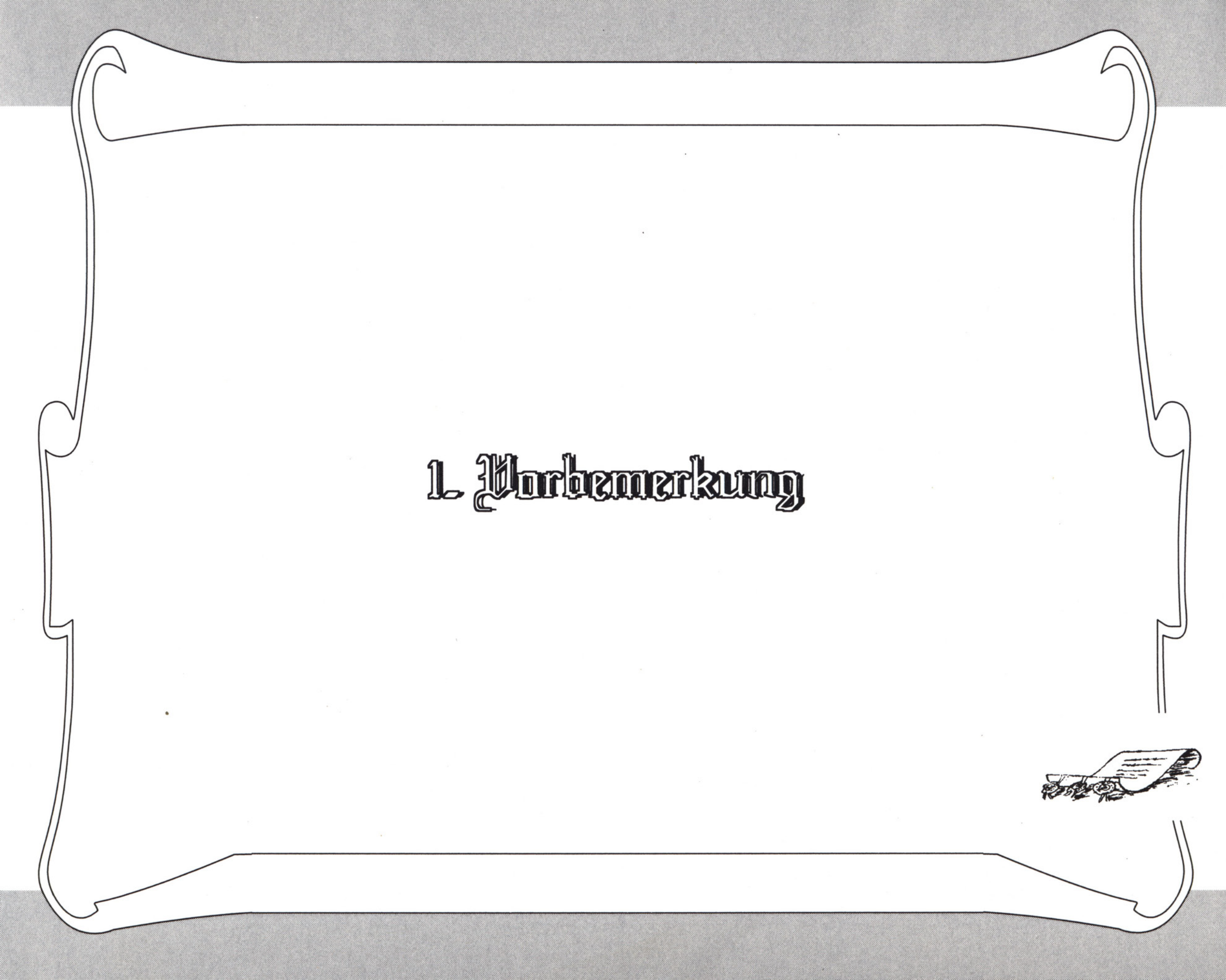
Sie benötigen für das Spiel DER PATRIZIER mindestens 640KB Speicher, eine VGA-Graphik-Karte mit Farbmonitor, sowie das Betriebssystem MS-DOS V3.x oder V5.x. Das Programm muß auf Festplatte installiert werden. Außer dem Betriebssystem, dem Mouse-Treiber und Treiber für zusätzliches RAM sollten keine weiteren Programme resident geladen werden.

Installation auf Festplatte

Booten Sie Ihr System wie gewohnt. Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk A: oder B: ein, gehen Sie mit A: <RETURN> bzw. B: <RETURN> auf das entsprechende Laufwerk und rufen Sie das Installations-Programm mit INSTALL <RETURN> auf. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spiel von Festplatte

Öffnen Sie das Unterverzeichnis, in dem Sie DER PATRIZIER installiert haben und rufen Sie dann das Programm mit PATRIZ <RETURN> auf.



1. Vorbemerkung



DER PATRIZIER ist ein Handels-Simulations-Spiel für ein bis vier Personen. Der Spieler kann sich eine von acht Hansestädten als Heimatkontor aussuchen, um von dort aus als Reeder seine Flotte zwischen sechzehn Städten fahren zu lassen und mit achtzehn verschiedenen Waren Handel zu treiben. Wenn er es schafft, durch geschicktes Handeln und soziales Engagement die Sympathien der Bewohner seiner Stadt zu gewinnen, so wird er dort zum Bürgermeister gewählt. Damit hat er das Recht erworben, am Hansetag, der alle zwei Jahre stattfindet, teilzunehmen und kann somit von den Händlern aller Hansestädte und auswärtigen Kontore zum Ältermann gewählt werden. Wem dies gelingt, der hat das Spiel gewonnen.

Mit diesen knappen Worten sind Sinn und Ziel des Spieles kurz umrissen, doch ist damit noch nichts über dessen Komplexität gesagt. Darum an dieser Stelle einige kurze Anmerkungen dazu: Wenn Sie DER PATRIZIER spielen, werden Sie bald merken, daß die Preise der Waren nicht willkürlich vorgegeben, sondern der Wirtschaftsstruktur der jeweiligen Stadt dynamisch angepaßt sind und sich an Angebot und Nachfrage orientieren. Sie werden, innerhalb gewisser Grenzen, immer aufs neue ermittelt. Ebenso verhält es sich mit den übrigen Parametern, wie etwa der Warenproduktion und der Bevölkerungsentwicklung. Darüber hinaus sind diese verschiedenen Daten auf vielfältige Weise aneinander gekoppelt. So hängt zum Beispiel die Produktion von Geschirr von den Mengen an Roheisen und Leder ab, die in der Stadt vorhanden sind, sowie natürlich von der Bevölkerungszahl. Diese wiederum ist abhängig von der Menge an Nahrungsmitteln.

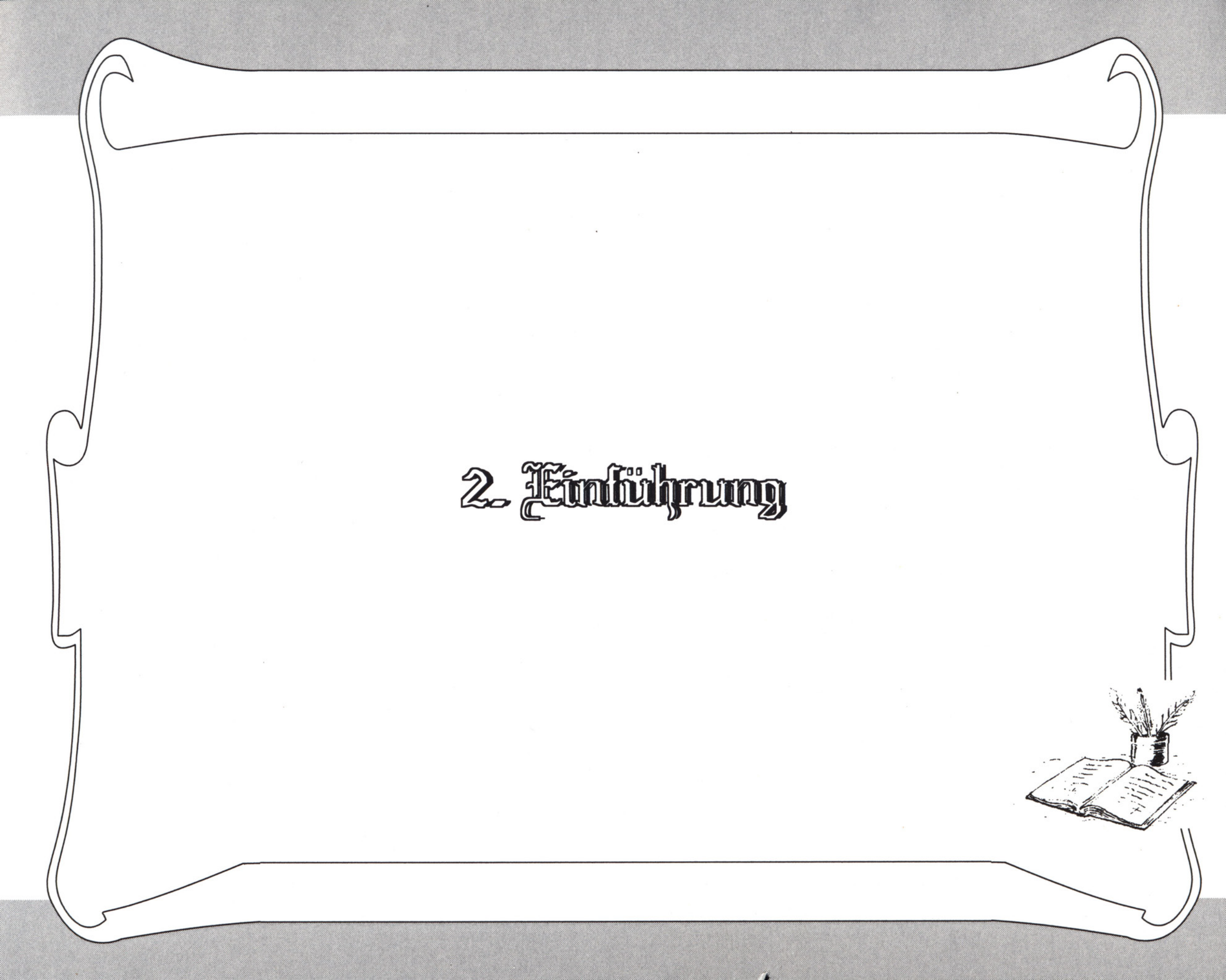
Wenn eine Anzahl Variablen wechselseitig voneinander abhängig sind, entsteht ein komplexes System, dessen Entwicklung man nicht mehr vorhersagen kann. Das bedeutet für DER PATRIZIER, daß sich keine zwei Spiele gleichen. Es bedeutet aber auch, daß Sie das System zusammenbrechen lassen können - zum Beispiel, indem Sie nur mit Luxuswaren handeln. Die Entwicklung wird also durch Ihr Handeln bestimmt, was den Reiz dieser Simulation ausmacht.

Was den geschichtlichen Hintergrund angeht, so haben wir uns um Authentizität bemüht. Aber natürlich kann DER PATRIZIER keine historische Abhandlung ersetzen. In erster Linie ist es ein Spiel, und so wurden einige Zugeständnisse gemacht, die der historischen Wahrheit (sofern es eine solche überhaupt gibt) vielleicht entgegenstehen.

Dennoch ist die gewählte Epoche mehr als bloße Dekoration. Gerade anhand der Hanse kann gezeigt werden, daß Geschichte mehr ist als die Haupt- und Staatsaktionen adliger und geistlicher Herren. Mit DER PATRIZIER hoffen wir einen Eindruck vom Leben und Arbeiten jener mittelalterlichen Menschen vermitteln zu können, die ihrer Epoche vielleicht mehr gegeben haben, als jene Potentaten, deren Namen und Daten heute in jedem Geschichtsbuch stehen.

Viel Vergnügen

Jörg Büscher



2. Einführung



er Ostseehandel beginnt mit den Raubzügen der Wikinger
Mit Ende des 8. Jahrhunderts machten die Menschen Westeuropas häufiger Bekanntschaft mit den Einwohnern Skandinaviens - nämlich durch deren Raubzüge, später "Wikingerzüge" genannt. Die rauhen Nordmänner drangen auf ihren Fahrten von den Küsten Dänemarks und Norwegens zu den britischen Inseln, flußaufwärts ins Innere des Frankenreichs und schließlich sogar bis ins Mittelmeer vor.

Ihr Hauptaugenmerk indessen richtete sich auf den Ostseeraum.
Handel und Raub waren zu jener Zeit nicht immer säuberlich voneinander getrennt. So entstand im Zuge des Vordringens der Wikinger ein Netz von Handelsstützpunkten in Form befestigter Siedlungen. Mit Beginn des 9. Jahrhunderts war die Siedlung Haithabu auf der schleswig-holsteinischen Landenge Umschlagplatz für den Ost-Westhandel. Ihre wirtschaftliche Bedeutung kann man daran ermessen, daß dort seit 936 Silbermünzen geprägt wurden, die Haithabu-Brakteaten. Allerdings wurde Haithabu im 10. und 11. Jahrhundert mehrfach erobert und ausgeplündert, so daß es seine Bedeutung als Handelsplatz verlor. An seine Stelle trat das nahe gelegene Schleswig.

Haithabu war noch eine "Fahrmännerstadt" gewesen, d.h. die Händler hielten sich nur vorübergehend zur Abwicklung ihrer Geschäfte dort auf. Aber schon Anfang des 9. Jahrhunderts entwickelten sich einige Siedlungen zu Städten: Neben Kaufleuten siedelten sich Handwerker an. Außerdem waren Ackerbau und Viehzucht, sowie der Fischfang von großer Bedeutung für die wirtschaftliche Entwicklung.
Wichtige Handelsstützpunkte waren die in der Ostsee gelegenen Inseln. Vor allem der Aufstieg Gotlands ist mit der Ausweitung des Ostseehandels im 10. und 11. Jahrhundert aufs engste verknüpft. Wie weit die Handelsverbindungen reichten, belegen die zahlreichen Funde arabischer Silbergegenstände und Münzen im Ostseegebiet.

Ende des 10. Jahrhunderts trat eine dramatische Wende in der wirtschaftlichen Entwicklung jener Region ein. An die Stelle der arabischen traten jetzt mehr und mehr westeuropäische, insbesondere deutsche Münzen. Der Übergang von der nicht immer ganz einfachen Naturalwirtschaft, bei der Ware gegen Ware eingetauscht wurde, zur Geldwirtschaft, die auch nicht immer ein Garant für fairen Handel war, zeichnete sich mit Beginn des 11. Jahrhunderts im Ostseeraum ab.

Als die Wikingerzüge zum Ende des 11. Jahrhunderts nachließen, wuchs die Bedeutung der slawischen Kaufleute im Ostseehandel. Sie nutzten den Aufschwung der Produktion am nördlichen und südlichen Ufer der Ostsee. Ihre Siedlungen wurden befestigt und entwickelten sich.

In der Folge wurden Handwerker ansässig. Allerdings kam es im Ausgang des 11. Jahrhunderts immer wieder zu blutigen, langandauernden Feudalkriegen, was insgesamt eine Schwächung des Fernhandels in der Ostsee zur Folge hatte.

In dieser Frühzeit des Ostseehandels war der Kaufmann zugleich auch Schiffer. Mit seinem Schiff, dessen Bauweise sich wohl an der der Langboote der Wikinger orientierte, bei denen die Planken dachziegelartig übereinander gelegt wurden und ein Mast in der Mitte des Rumpfes ein einzelnes Segel trug, fuhr er von Handelsplatz zu Handelsplatz, kaufte und verkaufte - und gab oft genug wohl auch sein Leben hin, weil längst nicht jedermann von der ehrlichen Methode, zu Geld zu kommen, überzeugt war.

Da zu jener Zeit keinerlei Rechtsschutz bestand, schlossen sich Kaufleute zu ersten genossenschaftlichen Verbindungen zusammen und bildeten gemeinsame Flotten, um sich und ihre Interessen zu schützen. Dies waren die Vorläufer der späteren Kaufmannshansen.



ortschritt schafft Wohlstand - und Macht

Das Entstehen der Hanse ist eng mit den wirtschaftlichen, politisch-sozialen und kulturellen Umwälzungen verknüpft, die sich von Nordwesteuropa im Zuge der Siedlungsbewegung nach Osten hin ausbreiteten: Die Nutzbarmachung von Wind- und Wasserkraft für Mühlen, Hammerwerke, Blasebälge usw. verbesserte die gewerbliche Produktion; die Dreifelderwirtschaft, also die Abfolge von Winterbestellung, Sommerbestellung und Brache, beugte der raschen Auslaugung der Böden vor und förderte so die Ernteerträge; die Einführung des Kummets als neues Geschirr ermöglichte den Einsatz des leistungsfähigeren Pferdes anstelle des bis dahin genutzten Ochsen als Zugtier, was wiederum die Effizienz des Pfluges steigerte.

All diese Verbesserungen hatten zur Folge, daß sich die Bevölkerung in Deutschland von der Mitte des 11. bis zur Mitte des 13. Jahrhunderts auf 11 bis 12 Millionen Menschen verdoppelte. Die Fortschritte in der Landwirtschaft setzten menschliche Arbeitskraft für die gewerbliche Produktion frei. So vollzog sich allmählich eine Trennung von Agrikultur und Handwerk, und die Marktorte wurden zu Keimzellen der Städte. Eine Entwicklung, die allerdings ganz allmählich vonstatten ging; selbst in den engummauerten Städten war es noch üblich, Kleinvieh zu halten. Daß Stadtluft frei machte, dürfte daher wohl tatsächlich ihr einziger Vorzug gewesen sein.

Oft wurden Städte in der Nähe der Sitze weltlicher oder geistlicher Feudalherren gegründet. Strömten an kirchlichen Feiertagen große Menschenmengen zu Bischofssitzen oder Klöstern, bot sich für die Kaufleute nach den Messen eine gute Gelegenheit zur Präsentation ihrer Waren. Für die Adligen wiederum ergaben sich durch Zölle, Schutzgebühren, Gerichtsbarkeit und Münzstätte oder auch durch direkte Arbeitsleistungen der Bewohner mannigfaltige Einnahmequellen.

Mitte des 11. Jahrhunderts begannen sich die Bewohner der städtischen Siedlungen erfolgreich gegen Willkürmaßnahmen der Feudalherren zur Wehr zu setzen. Sie nutzten ihre wirtschaftliche Stärke, um sich



Hans Holbein d.J., Kaufmann Gisze, 1532. Georg Gisze aus Danzig war Kaufmann des Londoner Stalhofs. Berlin, Staatliche Museum Preußischer Kulturbesitz.

Privilegien zu sichern. Ihre Waffe was das Geld: Die Kaufleute erwirtschafteten es mit ihrem Handel, die Adligen brauchten es zur Aufrechterhaltung ihrer Herrschaft und des aufwendigen Lebensstils.

So stiegen die Kaufleute - und unter ihnen vor allem die Fernhändler - zur Führungsschicht auf. Sie wählten aus ihren Reihen die Ratsherren und den Bürgermeister des städtischen Rats, schufen sich ihre eigenen Rechtsnormen, die sie vor allem ihren Bedürfnissen anpaßten, und setzten diese auch gegen die Feudalherren durch.

Die ersten Gewerbe bildeten sich im nordwesteuropäischen Raum. Die Tuchweberei in Frankreich, Flandern, sowie im Maas- und Rheingebiet brachte Erzeugnisse von überragender Qualität hervor. Der Rohstoff dazu, Wolle, kam aus England. Daneben erlangte die Metallverarbeitung große Bedeutung. Schon sehr früh schlossen sich deshalb die "Kaufleute des Reiches" zu Genossenschaften zusammen und ließen sich ihre Handelsprivilegien, Zoll- und Bewegungsfreiheit im ganzen Land, durch den englischen König bestätigen.

Die flandrischen Englandfahrer bildeten seit dem 12. und 13. Jahrhundert die Hansen von Brügge, Ypern und Lille, die sich

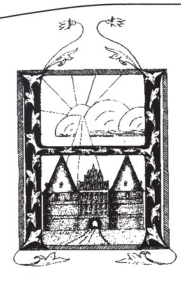
unter Führung Brügges im 13. Jahrhundert zur "flandrischen Hanse der Brügger und derjenigen, die zu dieser Hanse gehören" vereinigten. Damit besaßen sie faktisch das Monopol des flandrischen Englandhandels.

Etwa zur gleichen Zeit fand ein Zusammenschluß der Kölner Kaufleute zu einer Hanse - das Wort bedeutet soviel wie Schar - in London statt. Seit 1157 genossen sie die gleichen Rechte wie die Engländer, was wohl nicht zuletzt auf den Rheinwein zurückzuführen ist, den sie mitbrachten und der sich in England großer Beliebtheit erfreute.

Im Zuge der deutschen Ostexpansion im 11. und 12. Jahrhundert folgten den vordringenden Feudalherren Bauern, Handwerker und Kaufleute. Sie brachten die fortschrittlichen Techniken mit, die sich im Westen bereits durchgesetzt hatten. Daher waren auch die slawischen Adligen an der Einwanderung deutscher Siedler interessiert und förderten die Niederlassung deutscher Handwerker und Händler in bereits bestehenden slawischen Siedlungen und in zahlreichen Neugründungen.

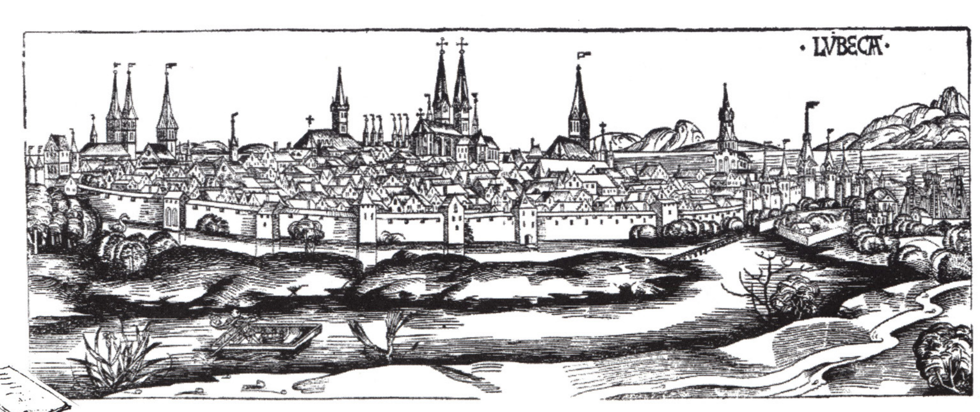
Am Beginn dieser Entwicklung stand die Gründung einer Kaufleute- und Handwerkersiedlung an der Trave.
Schon seit Mitte des 11. Jahrhunderts bestand dort in unmittelbarer Nähe der Mündung ein slawischer Handelsplatz:
Alt-Lübeck. Er fiel zwar den Kämpfen zwischen deutschen und slawischen Feudalherren zum Opfer, wurde jedoch 1143 vom Grafen Adolf von Schauenburg neu gegründet.





einrich der Löwe "gründet" Lübeck

Wegen seiner günstigen Lage am Südwestufer der Ostsee blühte Lübeck rasch auf und weckte damit das Interesse des Sachsenherzogs Heinrich, genannt "der Löwe". Nach einem Brand der alten Siedlung gründete er in unmittelbarer Nähe die sogenannte Löwenstadt auf einem Territorium, das er zu diesem Zweck seinem Lehensmann abtrotzte. Zwar konnte er sich mit seiner Konkurrenzstadt nicht durchsetzen, aber seine Rechnung ging dennoch auf: Unter Heinrich als neuem Stadtherren begannen die Bewohner der alten Siedlung Lübeck 1159 neu aufzubauen.



Lübeck. Holzschnitt aus der Schedelschen Weltchronik von 1493. Greifswald, Universitätsbibliothek.

Bereits 1160 wurde der Bischofssitz für Holstein von Oldenburg nach Lübeck verlegt, eine nochmalige Stärkung der Position Heinrichs. Lübeck erhielt Stadtrecht, eine bürgerliche Selbstverwaltung und Zollfreiheit in ganz Niedersachsen, was zur Förderung des Handels beitrug. Eigene Rechtsnormen wurden eingeführt, die die Freiheit aller Bürger beinhalteten. "Stadtluft macht frei" ist wohl der populärste Spruch aus jener Zeit: Wer als Unfreier in die Stadt kam und sich ein Jahr und einen Tag lang unbehelligt dort aufhalten konnte, der war vom Joch der Leibeigenschaft befreit. Kein Lehensherr konnte mehr Ansprüche auf ihn geltend machen.
Heinrich setzte sich nach besten Kräften für "seine" Stadt ein. In Dänemark, Norwegen, Schweden, Rußland und auf der Insel Gotland verschaffte er den Lübecker Kaufleuten Handelsprivilegien, die sich andere Städte erst mühsam erkämpfen mußten. Es kam zu einem rasanten Aufstieg Lübecks. In unserer heutigen, wundergläubigen Zeit würde man dazu wohl "Wirtschaftswunder" sagen, obwohl es mit einem Wunder nichts zu tun hatte, sondern nur mit Tatkraft und Durchsetzungsvermögen.
Doch das Karussell der Macht drehte sich unerbittlich weiter, und es verschonte auch den "Löwen" nicht: Als Heinrich sich weigerte, seinen Kaiser Friedrich Barbarossa bei dessen Kampf um Italien zu unterstützen, wurde er 1188 von diesem entmachtet. Lübeck indessen profitierte selbst davon: Seine städtischen Rechte wurden erweitert.
1226 schließlich wurde Lübeck zur Reichsstadt erhoben, womit die Stadt dem Zugriff der Territorialherren ein für allemal entzogen war.

Vor seiner Entmachtung war es Heinrich dem Löwen gelungen, die westslawischen Stämme zwischen Elbe und Oder zu unterwerfen und die Länder Mecklenburg und Pommern dem Reich einzuverleiben. In der Folgezeit wurden dort viele städtische Siedlungen gegründet, die alle das Lübische Recht erhielten: Rostock 1218, Wismar 1229, Stralsund 1234, Demmin 1249, Greifswald 1250, Anklam 1264. Nach der Gründung Hamburgs 1188/89 bildeten Lübeck und Hamburg die Brennpunkte der riesigen Warenströme aus dem Ost- und Nordseegebiet. Zwischen beiden Städten entstand der Hansische Überlandweg.



Schleswig war damit als Handelsplatz überflüssig geworden. Die Voraussetzungen waren geschaffen für etwas, das so groß und mächtig werden sollte, daß es das Leben jener Region in wirtschaftlicher, politischer und kultureller Hinsicht für mehr als 200 Jahre dominieren konnte: Für die Hanse.



as hansische Handelssystem sichert den deutschen Kaufleuten eine Monopol-Stellung

Die deutschen Händler wußten die Privilegien, die Heinrich der Löwe ihnen verschafft hatte, wohl zu nutzen. Gotland wurde einer ihrer wichtigsten Stützpunkte. Bald schlossen sie sich dort zu gegenseitigem Schutz und Beistand zur "Genossenschaft der Gotland besuchenden Kaufleute des Römischen Reiches" zusammen. Und sie erweiterten ihre Einflußsphäre kontinuierlich nach Osten.

Um 1184 wurde der Peterhof, das Kontor der deutschen Kaufleute in Novgorod, gegründet. Er stellte geradezu ein exterritoriales Gebiet dar, in dem die Händler schalten und walten konnten, wie sie wollten. Dadurch wurde außerdem der Westhandel der russischen Kaufleute erschwert.

Im Deutschen Orden, einem geistlichen Ritterorden, der neben den Templern und Johannitern aus der Kreuzzugbewegung hervorgegangen war, fanden die hansischen Kaufleute den geeigneten Partner zur Erschließung neuer Märkte im Osten. Die Ordensritter, die sich vornehmlich aus dem niederen und mittleren Adel rekrutierten, hatten es sich zur Aufgabe gemacht, die nichtchristlichen Völker des Ostens zu bekehren. Die deutschen Kaufleute unterstützten den Ritterorden mit finanziellen Mitteln und indem sie die Kreuzfahrerheere über die See transportierten.

1201 setzte eine Abteilung der Ritter von Gotland auf 23 Schiffen ins Gebiet der Dünamündung über und legte dort einen Bischofssitz an, aus dem sich die Stadt Riga entwickelte.

In den skandinavischen Reichen war die Bekehrung zum Christentum bereits vollzogen. Die feudalen Monarchen, die in diesen Ländern herrschten, versuchten den deutschen Kaufleuten als gleichberechtigte Partner entgegenzutreten, indem sie deren Einfluß festlegten und den Handel regulierten.

Norwegen war wegen der Kargheit seiner Böden auf Getreidelieferungen angewiesen. Andererseits besaß es mit dem Stockfisch ein begehrtes Exportgut, das in Deutschland als Nahrungsmittel besonders an den von der Kirche festgelegten Fastentagen sehr geschätzt wurde. Vor allem die deutschen Ostseestädte, die auf ein weites, fruchtbares Hinterland zurückgreifen konnten, waren in der Lage, genügend Getreide zu liefern, um die Bedürfnisse der Norweger zu befriedigen. Dadurch wuchs dort ihr Einfluß, und 1276 wurde den Deutschen das Recht zugesichert, eigene Höfe zu erwerben oder zu mieten. Die Hanse koppelte den Getreidehandel an den Handel mit Fisch, so daß sich eine Abhängigkeit der norwegischen Fischer von den deutschen Kaufleuten entwickelte. Soviel zum Thema "gleichberechtigte Partnerschaft".

Bereits 1173 und 1179 wurden Handelsverträge mit Schweden geschlossen, die 1251 erneuert und erweitert wurden. Zwar wurde den Deutschen Zollfreiheit zugesichert, jedoch entstand dort niemals eine Freizone wie in anderen Kontoren. Wer sich auf Dauer in Schweden niederlassen wollte, mußte schwedischer Untertan werden. Trotzdem gab es zahlreiche Einwanderer, vor allem Facharbeiter aus deutschen Bergbaugebieten; Eisen und Kupfer aus Schweden waren sehr begehrt.

Mit Beginn des 13. Jahrhunderts tauchten auch in Flandern mehr und mehr deutsche Kaufleute auf. Sie besuchten den Markt in Brügge, der sich in der Folgezeit stark vergrößerte. In den vierziger und fünfziger Jahren wurden die Zölle herabgesetzt, wodurch die Stellung der Gotländischen Genossenschaft gestärkt wurde. Da die hansischen Kaufleute die Tuche nun selbst transportierten, nahm der flandrische Handel entsprechend ab. Schließlich erlangten die deutschen Händler durch die Lieferung von Ostwaren, vor allem Pelze aus Novgorod, sogar eine Vorrangstellung. Damit war eine Handelslinie von Rußland bis Flandern entstanden - und die Deutschen betätigten sich auf ihr als Monopolisten.

1237 gewährte der englische König Heinrich III. den Kaufleuten von Gotland Schutz und Zollfreiheit für alle von ihnen aus England ausgeführten Waren. 1266/67 wurde den Städten Hamburg und Lübeck erlaubt, eigene Hansen zu bilden. Damit waren zusammen mit der Kölner Hanse drei deutsche Kaufmannshansen

in London vertreten, die sich 1288 zu einer einzigen vereinigten. Ihr Sitz wurde der Stalhof. Die Namensgebung des Londoner Hansekontors hatte nichts mit gehärtetem Eisen, also "Stahl", zu tun, sondern mit einer für den Kaufmann sehr wichtigen Tätigkeit, dem "Stelen", dem Kennzeichnen der gestapelten Ware.

Das Handelssystem war perfekt. Es sollte mehrere Jahrhunderte bestehen. Lübeck mit dem Überlandweg, der den langwierigen und oft unsicheren Seeweg um Dänemark herum ersetzte, wurde darin der entscheidende Knotenpunkt. Gewerbliche Güter aus dem entwickelten Westen wurden in den Osten geschafft, Rohstoffe und Lebensmittel aus dem Osten in den Westen. Auf der Verknüpfung dieser beiden unterschiedlichen Wirtschaftsräume beruhte der große Erfolg der Hanse. Ein weiterer Grund für die Überlegenheit der deutschen Kaufleute war die Entwicklung eines neuen Schiffstyps. Die Kogge, ein hochbordiger Segler, größer und stabiler gebaut als die bis dahin bekannten Konstruktionen, entwickelte sich zu einem schnellen und sicheren Massengutfrachter. Ihre Ladefähigkeit betrug das Doppelte bis Dreifache herkömmlicher Schiffe. So ist es kein Wunder, daß sie mehr als zwei Jahrhunderte lang die Meere im Norden und Osten beherrschte und erst im 15. Jahrhundert vom Holk abgelöst wurde.

Aus der Kaufmannshanse entwickelt sich die Städtehanse

Im 13. Jahrhundert verlor die deutsche Kaisermacht in Nordeuropa an Einfluß, weil sie sich im Kampf um die Vorherrschaft in Italien verzettelte. Diese Entwicklung kam den Expansionsbestrebungen der dänischen Feudalmacht gegen die Südküste der Ostsee entgegen. Zugleich bedeutete sie eine Stärkung der Territorialfürsten. Die Städte mußten selbst die Initiative zum Schutz ihrer Autonomie und der Interessen ihrer Kaufleute im weitgespannten Handelssystem von London über Bergen bis Novgorod ergreifen.

Bis 1299 war die Umstrukturierung der Hanse weitgehend vollzogen. Es begann damit, daß die Interessen der hansischen Kaufleute nicht mehr von der Gotländischen Genossenschaft wahrgenommen wurden, sondern von den einzelnen Städten.

Hafen einer Hansestadt beim Be- und Entladen von Handelsschiffen; Aquarellzeichnung.

Regionale Bündnisse einzelner Städte gab es bereits 1246 mit dem westfälischen und niedersächsischen Städtebund und 1254 mit dem rheinischen Städtebund. Doch es war ein langwieriger Prozeß, bis aus den

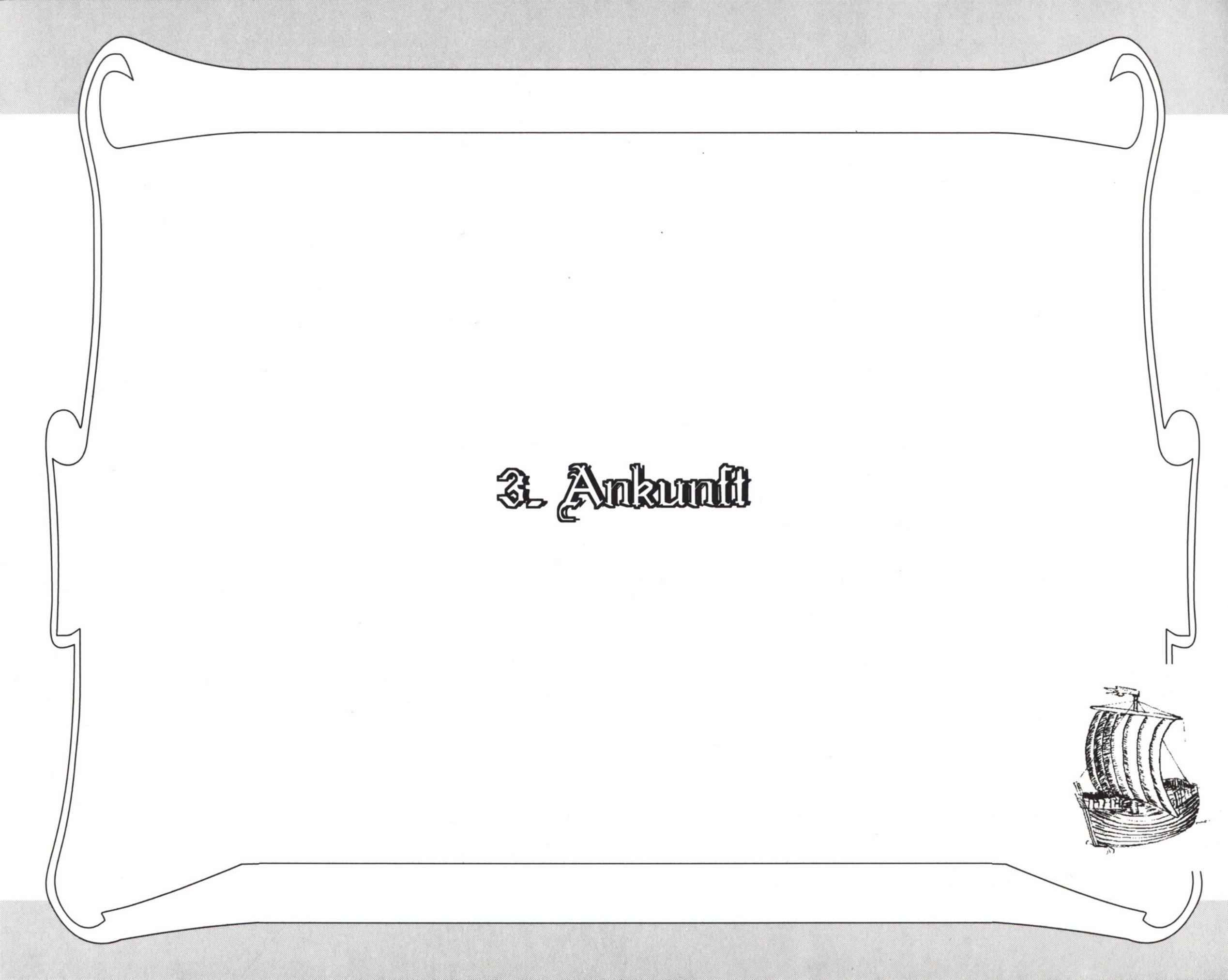


Städten an Nord- und Ostsee, die sich zunächst als Konkurrenten gegenüberstanden, der mächtige Hansebund entstanden war. 1227 fand durch die Schlacht bei Bornhöved, bei der ein dänisches Heer geschlagen wurde, eine Annäherung Lübecks an Hamburg statt. 1259 kam es zu einer Übereinkunft zwischen Lübeck, Rostock und Wismar bezüglich des gemeinsamen Vorgehens gegen die Seepiraterie. Doch erst 1283 schloß eine größere Anzahl von Städten ein bedeutendes Landfriedensbündnis ab.

Früh schon hatte die Hanse ihre ersten Bewährungsproben zu bestehen: Die Brügger Kaufleute fühlten sich von den ausländischen Händlern übergangen, weil diese ohne ihre Vermittlung untereinander Geschäfte abschlossen. Sie begannen sich dagegen zur Wehr zu setzen, was 1280 den Boykott Brügges durch die Hanse zur Folge hatte. Bereits 1282 führte die Handels- und Verkehrssperre zum gewünschten Erfolg. Den hansischen Kaufleuten wurden ihre Privilegien bestätigt. Das Städtebündnis hatte sich als eine schlagkräftige Organisation erwiesen.

Schon 1284 waren sie gezwungen, das bewährte Mittel der Handelssperre ein zweites Mal anzuwenden, als es zu gewalttätigen Übergriffen der Norweger gegen die Hansekaufleute wegen deren Getreidemonopol kam. Diesmal wurde der Boykott durch Kriegskoggen unterstützt, die die Ostseeausgänge bewachten. Nach einem Jahr mußte Norwegen in einen Vergleich einwilligen.

Lübeck nahm in wirtschaftlicher, politischer und auch rechtlicher Hinsicht in der sich abzeichnenden Städtehanse eine führende Stellung ein. Dies führte zu einem Rückgang der Bedeutung Visbys, was sich darin dokumentierte, daß 1293 durch Beschluß der Hansestädte der Oberhof für das Novgoroder Kontor von Visby nach Lübeck verlegt wurde. 1299 schließlich wurde der Gotländischen Gemeinschaft das Recht auf Siegelführung entzogen. Das bedeutete zugleich das Ende dieser Genossenschaft. In der Folgezeit wurde die wirtschaftliche Vormachtstellung der Hanse kontinuierlich ausgebaut. Wo immer es zu Schwierigkeiten kam, war es den Hansestädten möglich, durch gemeinsames Vorgehen die Oberhand zu behalten. Auch wenn es hin und wieder zu Einbrüchen der Feudalmächte in die Struktur des Bündnisses kam: Gegen die Wirtschaftsmacht der Städte konnte auf Dauer kein Fürst und kein König bestehen.



3. Ankunft



Wenn Sie alle guten Ratschläge, die Ihnen die Betriebsanleitung Ihres Computers zum Programmstart erteilt, befolgt und DER PATRIZIER gestartet haben, erscheint alsbald das berühmte Lübecker Holstentor auf Ihrem Bildschirm. Es steht als Symbol für die Macht und den Einflußreichtum der Hanse und diente der Repräsentation nicht weniger als dem Schutz des Traveübergangs, an welchem es im 15. Jahrhundert errichtet wurde.

Reguläres Spiel

Ein Wegweiser, der rechts unten eingeblendet wird, zeigt Ihnen zwei Möglichkeiten, ein Spiel zu beginnen, und eine weitere, ein abgespeichertes fortzusetzen. Halten Sie sich für einen geborenen Händler, risikobereit und gewieft genug, durch rasche, flexible Entscheidungen unvorhergesehenen Schwierigkeiten zu begegnen? Dann setzen Sie den Mauszeiger auf das Schild mit der Aufschrift "Starten" und drücken die linke Maustaste.

Vereinfachte Anfangsbedingungen

Wenn sie sich der starken Konkurrenz und den zahlreichen Gefahren noch nicht gewachsen fühlen, sondern erst einmal in Ruhe die Märkte kennenlernen möchten, dann klicken Sie "Üben" an und versuchen sich bis zum ersten Hansetag.

Geschlecht

Sowohl wenn Sie "Starten", als auch wenn Sie "Üben" gewählt haben, wird eine Leinwand vor dem Holstentor herabgelassen.



ie richtige Einstellung ist die Vorraussetzung für eine erfolgreiche Karriere

Viele Errungenschaften aus der Zeit der ersten bürgerlichen Blüte muten selbst aus heutiger Sicht modern an. Zu den wichtigsten zählten bürgerliche Selbstverwaltung, öffentliche Einrichtungen wie Spitäler und Obdachlosenasyle, "sozialer" Wohnungsbau und erste Ansätze von Rechtsstaatlichkeit - wenn auch nicht im heutigen Sinne - anstelle feudaler Willkür und Gottesurteil.

Doch sollte man sich nicht der falschen Vorstellung hingeben, das da malige Leben sei mit dem heutigen



vergleichbar: Es war härter. Wenn man nicht zu den Privilegierten gehörte.
Die Schicht der Herrschenden in den Städten war klein, Wahlrecht für Jedermann war nie ein Thema. Sie bestand vornehmlich aus reichen Kaufleuten. Selbst wohlhabenden Handwerkern wurde das Mitregieren verwehrt, wodurch es in einzelnen Städten zu gewalttätigen Aufständen kam.
Die wichtigste regelnde Kraft in jener Zeit war die katholische Kirche. Der Kaufmann, wie findig und gerissen er auch sein mochte, war sich der Vergänglichkeit seiner angehäuften materiellen Güter stets bewußt. Er sorgte sich um sein Seelenheil nicht weniger als ums Geschäft. Dies erklärt die zahlreichen von Bürgern gestifteten kirchlichen und sozialen Einrichtungen in den mit-



Geben Sie über die Tastatur Ihres Computers Ihren Namen ein und drücken Sie ‹RETURN› .
Als nächstes erscheinen zwei Plaketten mit der Aufschrift "männlich" bzw. "weiblich" am Fuß des Holstentores. Durch einfaches Anklicken teilen Sie dem Computer Ihr Geschlecht mit – wichtig für etwaige Heiraten, die Sie zu Ihrem und Ihrer Firma Vorteil sicherlich eingehen möchten.

Familienwappen

Jetzt müssen Sie sich noch ein Familienwappen aus den vier angebotenen auswählen. Nach einfachem Anklicken erscheint auf der Plakette der Satz "Wappen wählbar". Falls es schon besetzt sein sollte, taucht der Name der Familie auf, zu der es gehört. Ist das Wappen noch frei, so bestätigen Sie es durch nochmaliges Anklicken als Ihr eigenes.

Heimatkontor

Abschließend werden die Wappen der acht Hansestädte des Spieles gezeigt. Nach einfachem Anklicken erscheint der Name der jeweiligen Stadt auf der Plakette. Nochmaliges Anklicken desselben Wappens oder der Plakette bestätigt diese Stadt als Ihr Heimatkontor.
Wählen Sie mit Bedacht! Jede Stadt hat ihre besonderen Vor- und Nachteile hinsichtlich Warenproduktion, Verkehrswege, Einwohnerzahl und Geldreserven. So ist zum Beispiel Lübeck zu Beginn des Spiels eine reiche Stadt mit einem entwickelten Handwerk, das vor allem Geschirr produziert und Bier braut. Zudem hat Lübeck den strategischen Vorteil einer

zentralen Lage – und nicht zuletzt den Hansischen Überlandweg nach Hamburg, der den zeitraubenden und gefährlichen Weg durch Skagerrak und Kattegat erspart.

Abbruch der Einbürgerung

Sind vier Kaufleute eingebürgert worden, wird die Prozedur automatisch beendet.

Möchten Sie sie vorher abbrechen, drücken Sie ohne einen Namen auf die Leinwand geschrieben zu haben zweimal hintereinander die Taste ‹RETURN›.

Anfangsbedingungen

Bevor Sie jedoch endgültig in das Geschäftsleben eintreten, wird Ihnen noch eine Möglichkeit geboten, die Anfangsbedingungen zu variieren.
Bei einem schnellen Spiel erhalten Sie zu Beginn zwei Schiffe, einen Kraier und eine Kogge. Sonst besteht Ihre Flotte zu Anfang lediglich aus einem Kraier.

Spiel laden

Wollen Sie ein abgespeichertes Spiel fortsetzen, legen Sie die Spieldiskette ein, wenn Sie das Spiel nicht auf Festplatte installiert haben, und klicken den Wegweiser "Laden" an. Es erscheint ein kleines Buch mit den Namen der abgespeicherten Spiele.
Wenn Sie eines durch Anklicken auswählen, erscheint der Name auf dem Zettel, der unter dem Buch liegt.
Klicken Sie diesen an, um das Spiel zu laden.

telalterlichen Städten. Und wenn man sich die unzähligen Erlasse und Vorschriften ansieht, mit denen die damaligen Stadträte den menschlichen Hang zu Luxus und Statussymbolen im Zaum zu halten versuchten, wenn auch meist mit geringem Erfolg, könnte einem modernen Wohlstandsmenschen hin und wieder schon die Schamröte ins Gesicht schießen.
Das Leben im Spätmittelalter läßt sich vielleicht durch zwei Schlagworte charakterisieren:
1. Führe ein gottgefälliges Leben.
2. Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird.
Auch bei DER PATRIZIER sollten Sie diese Ratschläge berücksichtigen, denn Ihr Ziel ist es, das Spiel zu gewinnen, also zum Ältermann gewählt zu werden. Dieses können sie nur erreichen, wenn sie zuvor Bürgermeister Ihrer



Wahlheimatstadt im Spiel geworden sind. Es hat also wenig Sinn, wenn Sie nur auf Ihren materiellen Vorteil schielen, möglichst rasch möglichst viel Geld zusammenraffen und die Interessen des Gemeinwesens völlig unberücksichtigt lassen. Richten Sie Ihren Handel darauf aus, Ihre Stadt zu entwickeln. Nutzen Sie die gesamte Palette des Warenangebots, und konzentrieren Sie sich nicht ausschließlich auf das Verhökern von Luxuswaren wie Pelze, Wein oder Pfeffer. Diese versprechen zwar den größten Gewinn, können die Städte aber auch finanziell ausbluten und damit handlungsunfähig machen. Hin und wieder eine kleine Spende an die Kirche oder ein Fest zugunsten der Allgemeinheit steigern Ihre Beliebtheit und machen Sie zu einem aussichtsreichen Kandidaten für das Bürgermeisteramt.





Kopierschutz

Um uns vor Piraterie und Sie vor Irrwegen auf Nord- und Ostsee zu schützen, haben wir eine Abfrage in das Programm eingebaut, die sich auf die zu DER PATRIZIER gehörende Karte mit den Handelswegen der Deutschen Hanse bezieht.
Auf Ihrem Bildschirm erscheint ein Wappen. Suchen Sie auf der Karte dieses Wappen, und geben Sie den zugehörigen Städtenamen ein.

ROLLE

Die Rolle verzeichnet wichtige Ereignisse in chronologischer Folge.

Das Bild, das Sie jetzt sehen, stellt die Rolle dar. Sie dokumentiert das Verstreichen der Zeit und zeigt die alltäglichen sowie einige politisch-historische Ereignisse an, die für Sie von Bedeutung sind. Bei dieser Gelegenheit lernen Sie auch gleich Ihre Konkurrenten kennen. Diese werden Ihnen zusätzlich zu Ihren Mitspielern das Leben sauer machen, indem sie um jeden Preis zu verhindern versuchen, daß Sie zum Bürgermeister gewählt werden.

Zugbeginn

Wann immer eines Ihrer Schiffe einen Hafen erreicht, sind Sie

aufgerufen zur Tat zu schreiten. Die Rolle bleibt stehen, und der Maus-Zeiger erscheint. Die letzte Meldung auf der Rolle gibt Auskunft darüber, welches Schiff wo angekommen ist. Durch Drücken einer Taste geben Sie zu verstehen, daß sie bereit sind.

WERFT

Schiffsname

Beim ersten Erscheinen eines Schiffes steht natürlich dessen Taufe auf der Tagesordnung: Nachdem die Rolle verschwunden ist, sehen Sie das Bild mit dem Heckspiegel Ihres neuen Seglers. Geben Sie den gewünschten Namen über die Tastatur Ihres Computers ein, und drücken Sie ‹RETURN› . Sie sehen nun die Lastadie, einen jener Schiffsbauplätze, die im Spätmittelalter für die meisten Seestädte typisch gewesen sind. Auf der Lastadie werden Schiffe nicht nur gebaut.

Änderung des Schiffsnamens

Rechts im Vordergrund liegt ein Schiff am Kai, an dem kleinere

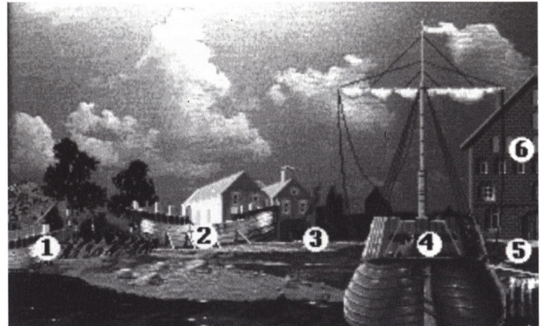


m Beginn des Spieles steht die Einbürgerung

Sich im Spätmittelalter als Kaufmann in einer reichen Stadt zu etablieren, war kein leichtes Unterfangen. Nachdem im Geschäftsleben Schriftverkehr und Buchführung üblich wurden, war die erste Voraussetzung dafür Schulbildung, wenigstens in den Grundfächern Lesen, Schreiben und Rechnen. Dies führte bereits zu Beginn des 14. Jahrhunderts zur Einrichtung städtischer Schulen, die der Kirche deren Monopol auf Bildung streitig machten. Nach der Schule folgte eine mehrjährige kaufmännische Lehre, die zu-

meist in einem auswärtigen Kontor zu absolvieren war.
Damit war man natürlich noch längst nicht am Ziel. Letztlich gehörte wohl auch eine Menge Glück dazu, wollte man nicht den Rest seines Lebens als Geselle mit seinen Schicksalsgenossen in engen Stuben zusammengepfercht in irgendeinem ausländischen Kontor verbringen.
Wenn der fertig ausgebildete und mit reichlich Erfahrung gesegnete Kaufmannsgeselle nicht die elterliche Firma übernehmen konnte, blieb ihm nur noch die Möglichkeit, in ein anderes Unternehmen einzuheiraten: Entweder liierte er sich mit der Tochter des Hauses, oder er versuchte sich an die Witwe seines verstorbenen Herrn heranzumachen.





1 Reparatur
2 Neubau
3 Abwracken
4 Schiffsname
5 Inspektion
6 Arsenal

Arbeiten ausgeführt werden. Ein Maler sitzt auf einem am Heck angebrachten Brett. Klicken Sie ihn an, wenn Sie den Namen Ihres Schiffes ändern wollen.

Inspektion

Der Mann, der gerade über eine Planke an Bord kommt, ist ein Sachverständiger. Er gibt Ihnen, wenn Sie ihn mit der Maus anklicken, Auskunft über den Zustand Ihres Schiffes.
Nach etlichen Fahrten über das oftmals rauhe Meer läßt die Seetüchtigkeit der Segler nach, was in einem Sturm fatale Folgen, bis hin zum Totalverlust, haben kann. Lassen Sie den Zustand Ihrer Schiffe also regelmäßig überprüfen! Meistens können Sie sich auf das Urteil des Sachverständigen verlassen. Es soll zwar vorkommen, daß einige Mitglieder dieses Gewerbes gelegentlich etwas

zur Übertreibung neigen, um einen Reparaturauftrag für die eigene Werft zu erhaschen, doch das sind lediglich Gerüchte.

Reparatur

Läßt sich eine Instandsetzung nicht länger hinausschieben, so klicken sie den Bug des Schiffes an, das am linken Bildschirmrand gerade auf den Strand gezogen wird.

Der Schiffsbaumeister wird ihnen ein Angebot unterbreiten, das Sie durch Anklicken des Feldes über der durchbrochenen Linie auf dem Reparaturauftrag annehmen. Erscheint Ihnen sein Preis zu hoch, drücken sie die rechte Maus-Taste und versuchen es noch einmal.

Wenn Sie den Auftrag vergeben haben, wird unten auf dem Formular die ungefähre Dauer der Reparatur eingetragen. Jetzt zeigt sich, ob es klug war, den Preis auf ein Minimum zu drücken.

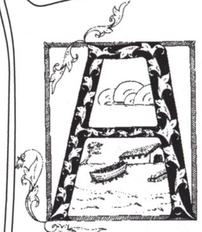
Wenn Ihr Schiff die Werft verläßt und die Ladekapazität geringer geworden ist, so haben Sie mit der Instandsetzung ein wenig zu lange gewartet. Der Schiffszimmermann sah sich gezwungen, zusätzliche Stützbalken einzubauen, um die Seetüchtigkeit Ihres vernachlässigten Seelenverkäufers wiederherzustellen.

Neubau

In der Mitte des Bildes liegt ein Schiff auf dem Stapel.

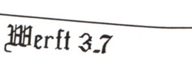
Klicken Sie es an, wenn Sie einen Neubau in Auftrag geben wollen.

Vier Typen stehen Ihnen zur Wahl:

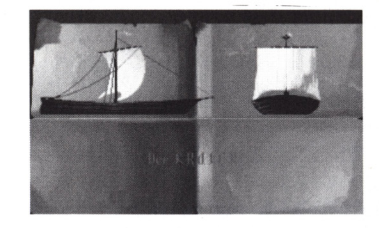


uf der Lastadie werden Schiffe nicht nur gebaut

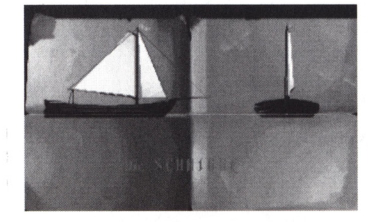
Wie sehr die Entwicklung der Hanse von der Schiffahrt abhängig war, kann man am ehesten vielleicht daran ermessen, daß auf zahlreichen städtischen Siegeln jener Zeit eine Kogge abgebildet war. Ohne das Schiff als Transportmittel für Massengüter hätte der Fernhandel im Spätmittelalter wohl kaum einen solchen Aufschwung erfahren, denn die Alternative, der Transport mit Pferde- oder Ochsenwagen über die meistens ungepflasterten, häufig von Wegelagerern und Raubrittern heimgesuchten Straßen war mühselig und gefährlich. Obwohl angenommen wer-



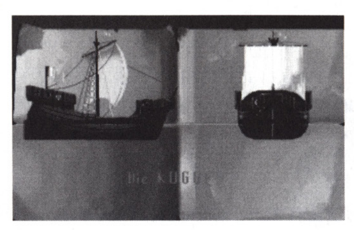
den kann, daß es in jeder größeren Seestadt eine Lastadie - oder Werft - gegeben hat und in der Blütezeit der Hanse mehrere hundert Schiffe unter ihrem Banner die Nord- und Ostsee befahren haben müssen, existierte lange Zeit außer den Koggensiegeln kein konkreter Hinweis darauf, wie diese Schiffe wirklich gebaut waren. Erst 1962 wurde in Bremen bei Ausbaggerungsarbeiten das gut erhaltene Wrack einer Kogge nebst zahlreichem Werkzeug im Schlick der Weser entdeckt. Dieser Fund stellt bis heute das einzige bekannte Exemplar eines größeren Seeschiffes des Spätmittelalters dar. Man nimmt an, daß es noch vor seiner Fertigstellung während einer Sturmflut von der Helling gespült worden und gesunken war. Auch von den Schiffsbauplätzen selbst



- Der Kraier ist ein preiswerter Segler, der nur eine kleine Besatzung benötigt.



- Die Schnigge ist noch etwas kleiner, dafür aber sehr schnell. Sie eignet sich besonders für wertvolle Frachten, die über große Entfernungen hinweg transportiert werden sollen.



- Die Kogge ist der Standardtyp der aktuellen Zeit. Ihr verdanken die Hansestädte ihren rasanten Aufschwung und ihre Jahrhunderte währende Vormachtstellung im nordeuropäischen Raum.



- Der Holk schließlich, ein behäbiger Massengutfrachter

mit stark gekrümmtem Bug, repräsentiert sozusagen den Schiffstyp der Zukunft. Zu Beginn des Spieles einmastig und kleiner als die Kogge, nimmt seine Ladekapazität rascher zu, als die der übrigen Schiffstypen. Letztlich entwickelt er sich zum Dreimaster und übertrifft selbst die Kogge an Größe.

Die Ladekapazität der Schiffe wird, wie es damals gebräuchlich war, in Lasten angegeben. Dabei entspricht eine Last etwa zwei Tonnen.

Grundsätzlich können Sie in jeder Stadt Schiffe bauen lassen.

Natürlich müssen die dazu erforderlichen Materialien in ausreichender Menge vorhanden sein, und das Schiff, das am Zug ist, muß über das notwendige Kapital verfügen.

Bauplan/Bauvertrag

Wenn Sie einen Neubau in Auftrag gegeben haben, erscheint eine Bulle. Sie gibt Ihnen Auskunft darüber, ob die Werft frei ist bzw. wann sie frei wird. In einer Tabelle sehen Sie Daten über "Bau", "Typ" und "Plan".
Klicken Sie in der Zeile des Typs Ihrer Wahl die Spalte "Plan" an, so wird Ihnen eine Zeichnung des Schiffes, versehen mit den wichtigsten technischen Daten, präsentiert. Klicken Sie "Bau" an, so erscheint normalerweise der Bauvertrag, den sie durch Anklicken des Feldes über der durchbrochenen Linie unterzeichnen. Es besteht jedoch die Möglichkeit, daß das Schiff nicht gebaut werden kann. In diesem Fall erscheint statt des Vertrags eine Liste der Güter, die zum Bau des Schiffes fehlen.
Doch das ist kein Grund zum Verzweifeln. Sie können mit Ihren

und der Arbeitsweise der Schiffszimmerleute ist nur wenig bekannt. Immerhin lassen sich aber aus erhalten gebliebenen Dokumenten und zeitgenössischen Abbildungen einige Rückschlüsse ziehen. Das Werftgelände fiel zur See hin sanft ab, um den Stapellauf zu erleichtern. Außerdem bot es genügend Platz zum Lagern des Baumaterials sowie für zahlreiche Gebäude, angefangen bei den Buden der Schiffszimmerer bis hin zu den Seiler- oder Reeperbahnen für die Taufabrikation. Der Schiffszimmermeister beschäftigte für den Bau eines neuen Schiffs zahlreiche Gesellen, und Lehrknechte. Hinzu kamen etliche Hilfsarbeiter wie Grobhauer, Säger, Bohrer, Takler, Kalfaterer, Pech- und Teersieder. Diese wurden zumeist nach Abschluß einzelner Arbeitsgänge entlohnt. Das Handwerk des

Schiffszimmerers war ein "Officium", also ein Amt im Dienste der Stadt. Um es zu erlangen, mußte man eine langjährige Lehrzeit absolvieren und - im Gegensatz zu manch anderem Handwerk - das Bürgerrecht in einer Stadt erwerben. Der Schritt vom lohnabhängigen Gesellen zum Meister war denjenigen vorbehalten, welche die Mittel für Werkzeug, Schiffsbauholz und einen Platz auf einer Lastadie aufbringen konnten. Daher kann man annehmen, daß die meisten Schiffbauer ihr Leben lang lohnabhängige Arbeiter geblieben sind. Die unselbständigen Handwerker gehörten, wie auch die Tagelöhner, Knechte und Mägde den Unterschichten an. Sie alle waren zwar Einwohner der Stadt, aber keine Bürger, d.h. sie hatten praktisch keinen politischen Einfluß. Der Lebensstandard dieser Men-



anderen Schiffen die benötigten Materialien herbeischaffen und am Ort verkaufen oder einfach warten, bis einer Ihrer Mitspieler mit den benötigten Dingen ankommt, um ihm dann den Neubau vor der Nase wegzuschnappen. So schafft man sich Freunde.

Nur eines können Sie nicht heranschaffen: freie Helligen. Ist die Werftkapazität voll ausgelastet, können keine Aufträge mehr entgegengenommen werden.
Sie müssen mit Ihrem Bauvorhaben warten, bis in der betreffenden Stadt ein Schiff vom Stapel gelaufen ist, oder eben woanders bauen.

Wenn Sie auf der Bulle direkt den Typ anklicken, erscheint beides, zuerst der Plan und anschließend der Bauvertrag bzw. die Fehlliste.

Abwracken

Auf der Lastadie können Sie nicht nur Schiffe bauen, sondern auch abwracken lassen. Klicken Sie den Holzstapel auf dem Werftgelände an. In Ihrem Heimatkontor wird Ihnen der Materialwert des Schiffes gutgeschrieben.

Das Backsteingebäude rechts im Bildhintergrund ist ein Arsenal. Sie können es nur in Ihrer Heimatstadt benutzen, um Bordwaffen einzulagern.

Bild verlassen

Mit der rechten Maus-Taste verlassen Sie die Werft und kehren in den Hafen zurück. Hier konzentriert sich das geschäftliche Leben, finden der Warenumschlag, die Finanzgeschäfte, die Personalpolitik statt.

KONTOR

Setzen Sie den Maus-Zeiger auf die untere Hälfte des Kontors, und drücken Sie die linke Maus-Taste.
Das Kontor ist die "Kommandozentrale" des Händlers.

Gegenstände im Kontor

Sie befinden sich in Ihrem Kontor. An der Wand hängt ein Dokument, auf dem die Städte verzeichnet sind, in denen Sie Schulden haben, und eine Karte des Nord- und Ostseeraumes.

Auf dem Pult liegen ein kleines und ein großes Buch, ein Becher mit Schreibfedern und ein Köcher für Dokumente.

Durch Anklicken wählen Sie einen der Gegenstände zur Ansicht.

Das kleine Buch

Im kleinen Buch ist Ihr Firmeninventar verzeichnet. Es ist zunächst immer auf der Seite mit den Daten des Schiffes, welches gerade am Zug ist, aufgeschlagen.
Um Geld vom Schiff ins Kontor zu transferieren, klicken sie die Zeile "Geld" an. Unten auf der Seite erscheint der Schriftzug "Geld ins Kontor". Über die Tastatur Ihres Computers oder durch Anklicken der jeweiligen Kugeln des Abakus, der neben dem Buch steht, können Sie jetzt die Summe eingeben. Drücken Sie abschließend die Taste ‹RETURN› , oder klicken Sie die Kugel mit dem Symbol "+" an. Diese Operation können Sie nur in Ihrem Heimatkontor durchführen.
In jedem Hafen können Sie Besatzungsmitglieder entlassen. Klicken Sie die Zeile "Besatzung"

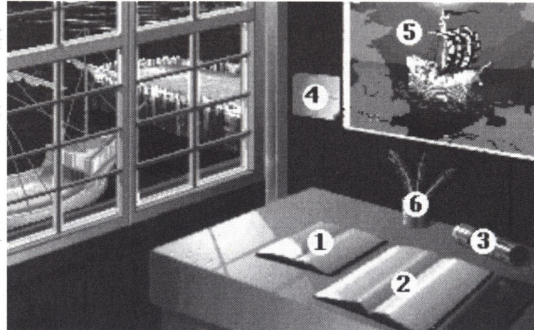
schen war äußerst kärglich. Die meisten konnten sich nicht einmal ein eigenes Dach über dem Kopf leisten und wohnten in einfachen Buden und Kellern zur Miete, die auch noch einen Großteil ihres Einkommens verschlang. Ohne diese Bevölkerungsgruppen wäre der Aufschwung der Städte wohl nicht möglich gewesen. Ihre Arbeitskraft war praktisch unentbehrlich, sei es beim Verladen der Waren, beim Häuser- und Schiffbau, bei der Stadtverteidigung oder der Feuerwehr.



m Hafen konzentriert sich das geschäftliche Leben

Halb links auf unserem Hafenbild steht eines jener

charakteristischen roten Backsteinhäuser, die auch heute noch viele historische Stadtkerne ehemaliger Mitgliedsstädte der deutschen Hanse in der norddeutschen Tiefebene prägen. Es ist das Kontor, das sowohl die Wohn- wie auch die Geschäftsräume des Kaufmanns beherbergt. Der wuchtige Treppengiebel, als Verblendung der Fassade ohne praktischen Nutzen, entspricht dem Repräsentationsbedürfnis und Stolz der reichen hansischen Kaufleute, die alles daranlegen, es den Adligen gleichzutun. Die oberen Stockwerke sind, wie an den Luken unschwer zu erkennen ist, die Lagerböden. Die Waren werden mittels eines über der obersten Luke angebrachten Flaschenzuges außen an der Wand hochgezogen bzw. herabgelassen. Auch das Gebäude in der Mitte ist in



1 Kl. Buch
2 Gr. Buch
3 Stadtauskunft
4 Schulden-übersicht
5 Schiffe senden
6 Optionen

an, und verfahren Sie wie beim Geldtransfer. Wenn Sie die Eselsohren an den oberen Ecken des Buches anklicken, werden die Seiten umgeblättert.

Weiter hinten im Buch finden Sie eine Liste Ihrer Schiffe. Die Zahl vor dem Schiffstyp gibt die Ladekapazität des jeweiligen Schiffes in "Lasten" an. Außerdem ist abgekürzt der Name der Stadt verzeichnet, in der das Schiff vor Anker liegt. Blättern Sie im kleinen Buch nach vorn, erhalten Sie Auskunft über die Kapazität Ihrer Lagerhäuser in der Stadt, in der sich Ihr aktuelles Schiff augenblicklich befindet. Außerdem steht dort, wieviel Lagerraum Sie gemietet haben. Sie können jederzeit Waren einlagern, aber sobald die Menge das Fassungsvermögen Ihrer Lagerhäuser überschreitet, wird Ihnen für die überschüssige Menge Lagermiete in Rechnung gestellt. Der Mietzins wird automatisch beim Einlaufen eines

Schiffes in den betreffenden Hafen von dessen Geldvorrat abgezogen. Da die Produktion einiger Waren saisonal begrenzt ist, ist es von Vorteil, wenigstens in den wichtigsten Städten Lagerhäuser zu besitzen. So können Sie Handelsware auf Vorrat kaufen.

Lagerhausbau

Haben Sie sich entschlossen, in Lagerhäuser zu investieren, klikken Sie die Zeile "Neubau" an. Es erscheint ein Angebot mit dem Baupreis pro Last. Nehmen Sie es an, geben Sie über den Abakus oder die Tastatur Ihres Computers ein, wieviel Lagerkapazität Sie wünschen, und bestätigen Sie den Wert mit der Kugel "+" oder der Taste ‹RETURN› . Der Bau wird unverzüglich begonnen – jedenfalls in den meisten Städten – und das Geld für die neuen Lagerhäuser wird direkt vom Geldvorrat in Ihrem Heimatkontor abgezogen.

Das Kapital, das in Ihrem Heimatkontor nutzbar ist, können Sie nur überprüfen, wenn ein Schiff in Ihre Heimatstadt einläuft. Die Angaben finden Sie auf der ersten Seite des kleinen Buches. Außerdem ist dort Ihr Familienstand vermerkt, sowie die Zahl Ihrer Gehilfen, Handwerker, die nur für Sie produzieren, sofern Sie die nötigen Rohmaterialien vorrätig haben.

Kleines Buch verlassen

Drücken Sie die rechte Maus-Taste, oder klicken Sie den Buchstaben "E" des Abakus an, um das kleine Buch zu schließen.

gewisser Weise charakteristisch für die mittelalterliche Stadt. Denn da es weder verbindliche Normen noch schriftlich fixierte Baupläne gab, war die Architektur eines Hauses im wesentlichen dem Gutdünken des Bauherrn bzw. den mündlich von Generation zu Generation weitervermittelten Fertigkeiten des Baumeisters überlassen. Lediglich wenn das Wohl des Gemeinwesens auf dem Spiel stand, etwa durch Verletzung der Brandschutzvorschriften, griff die Obrigkeit ordnend ein. Wenn nun einem Hausbesitzer sein Domizil zu klein geworden war, so ließ er einfach, Statik hin, Baustil her, ein Stockwerk daraufsetzen. Dabei kam es oft zu Überhängen, wenn die Grundfläche des oberen Stockwerks größer war, als die des darunterliegenden. Als Folge davon drang in manch hohle Gasse zwischen derart

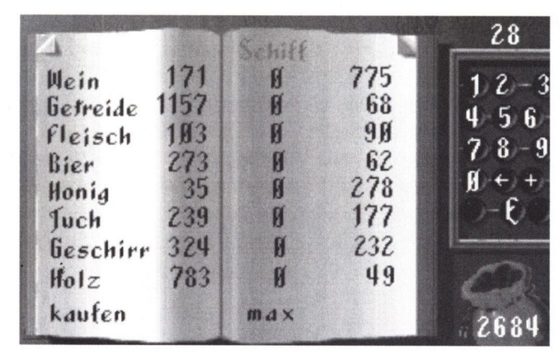
vergrößerten Stadthäusern den ganzen Tag lang kein einziger Sonnenstrahl.
Der untere Teil des abgebildeten Hauses beherbergt die Hafenkneipe, wo Sie unter anderem die Besatzungen Ihrer Schiffe anheuern können. Im oberen Stockwerk des Fachwerkhauses befindet sich der Geldverleiher.
Der Torweg zwischen den beiden genannten Häusern führt zum Waffenschmied. Bei ihm können Sie später Ihre Schiffe mit verschiedenen Schieß- und Wurfapparaten ausrüsten und Handwaffen kaufen, mit denen Sie Ihre Stadtwehr bewaffnen oder einer anderen bedrängten Stadt helfen können. Die Gasse rechts von der Kneipe führt zum Marktplatz. Der Prunkbau ist die Gildenhalle. Es gibt in jeder Stadt eine Gilde. Um Ihren guten Ruf als Kauf-

Das große Buch

Das große Buch dient dem eigentlichen Handel. Die ersten beiden Seiten sind für den Transfer zwischen Stadt und Schiff reserviert, die folgenden beiden für den zwischen Stadt und Lager.

Kaufen und Verkaufen

Unten links auf der Seite wird "Kauf" oder "Verkauf" angegeben. Durch Anklicken können Sie in die jeweils andere Funktion gehen.
Entsprechend ändert sich dann auch der Preis der Ware. Darauf sollten Sie bei Preisvergleichen immer achten!
Die Auswahl der Waren treffen Sie mit dem Maus. Haben Sie eine Zeile angeklickt, wird diese kursiv gesetzt. Nun können Sie mit dem Abakus oder der Tastatur Ihres Computers die Menge eingeben, die Sie von der entsprechenden Ware kaufen oder verkaufen wollen.
Bei "Kauf" wird unten rechts hinter dem Kürzel "Max" die maximale Menge angezeigt, die Sie mit dem Geldvorrat Ihres aktuellen Schiffes kaufen können. Beim Verkauf wird dort angezeigt, welche Menge die Stadt Ihnen abzunehmen bereit ist. Über dem Abakus steht ein kleines Schiffsmodell. Die Zahl, die bei "Kauf" daneben erscheint, gibt die Ladekapazität Ihres Schiffes in Lasten an. Kaufen Sie mehr als Ihr Segler fassen kann, wird die überschüssige Menge im Lager untergebracht.
Sie sollten beim Beladen Ihres Schiffes berücksichtigen, daß die See ihrem Segler um so härter zusetzt, je mehr Ladung Sie ihm zumuten.
Unter dem Abakus ist Ihr Geldbeutel abgebildet. Die Zahl



darauf gibt Ihnen das Kapital an Bord Ihres aktuellen Schiffes an. Mit der rechten Maus-Taste oder durch Anklicken des Symbols "E" des Abakus schließen Sie das große Buch wieder.

Stadtauskunft

Der Messingköcher rechts oben auf dem Schreibpult enthält eine Bulle, die Ihnen in folgenden Bereichen Auskunft über die Verhältnisse der Stadt gibt:

Einwohnerzahl, Höhe der Steuern und Wirtschaftskraft.

Bei Hansestädten wird außerdem der Name des Bürgermeisters angegeben.

In Ihrer Heimatstadt sollte dort so bald wie möglich Ihr Name zu finden sein.

mann zu festigen, sollten Sie die Mitgliedschaft in möglichst vielen Gilden anstreben - wenn auch der Beitritt nicht gerade billig ist. Doch zunächst müssen Sie sich durch erfolgreichen Handel Ansehen und - auch nicht ganz unwichtig - Geld verschaffen.



as Kontor ist die "Kommandozentrale" des Händlers

Die typische Karriere eines mittelalterlichen Fernhändlers sah in etwa so aus: Mit sechs Jahren begann der Unterricht in einer kirchlichen oder städtischen Schule. Die Lernfächer waren Lesen, Schreiben, Rechnen, sowie Latein und Kirchengesang,



denn, wie heißt es so schön: non scholae sed vitae discimus. War der Jüngling durch diszipliniertes Pauken, fromme Gesänge und schmerzhafte Stockhiebe genügend auf das Leben vorbereitet, trat er seine Kaufmannslehre an.
In einzelnen Fällen wurde sie bereits mit zwölf Jahren begonnen. Dabei kam der angehende Kaufmann oft vom Regen in die Traufe, denn er war seinem Lehrherrn, bei dem er auch wohnte, auf Gedeih und Verderb ausgeliefert und mußte häufig alle möglichen häuslichen Arbeiten verrichten.
In der Regel war die Lehrzeit mit einem mehrjährigen Aufenthalt im Ausland verbunden, damit der Junghändler die Sitten und Gebräuche seiner ausländischen Geschäftspartner kennenlernte.
Zunächst jedoch lernte er die Sitten und Gebräuche



Schuldenübersicht

Auf dem Dokument, das links neben der Karte an der Wand hängt, sind die Namen der Städte notiert, in denen Sie Schulden haben. Dahinter steht die Gesamtsumme der Schulden. Ist eine Eintragung in roter Schrift angegeben, wird es höchste Zeit, die Schuld zu tilgen.

Schiffe senden

Das Ende eines Zuges wird durch das Absenden des Schiffes bzw. eines Konvois markiert. Sie können alle auf der Karte angezeigten Küstenstädte anlaufen, indem Sie sie mit der Maus anklicken.

Sie sind erst wieder am Zug, wenn eines Ihrer Schiffe einen Hafen erreicht.

Die Karte läßt sich nach rechts bzw. links rollen, wenn sie den Maus-Zeiger an den entsprechenden Bildrand bewegen.

Klicken Sie die Stadt, in der sie sich befinden an, oder drücken Sie die rechte Maus-Taste, wird die Karte zusammengerollt.

Optionen

Wenn Sie an Ihren Mitspielern dunkle Augenringe bemerken oder Sie Ihre eigenen Augen trotz Konsums etlicher Liter Kaffee nicht mehr aufhalten können – von der Verwendung anderer Methoden, z.B. unter die Lider geklemmter Streichhölzer, bitten wir aus gesundheitlichen Gründen abzusehen – wird es Zeit, das laufende Spiel zu unterbrechen und zu speichern.
Klicken Sie den Behälter mit den Federkielen an, den Sie auf dem



Schreibpult finden. Es erscheint eine Bulle mit mehreren Optionen.

Wollen Sie einen Spielstand sichern, wählen Sie die Option "Speichern".
Um den Namen des Spielstandes zu ändern, klicken Sie diesen auf dem Zettel unterhalb des erschienenen Buches an.
Die Eingabe erfolgt über Tastatur und wird mit ‹RETURN› bestätigt. Durch anklicken von ‹SPEICHERN› wird der Spielstand gesichert.
Bei Spielbeginn wird in jeder Datumsangabe der historische Monatsname genannt. Wenn Sie die modernen Namen vorziehen, können Sie dies in der Zeile "Monatsname: alt/neu" ändern.

Die Zeile "kurze/normale/lange Meldungsanzeige" regelt die Verweildauer von Einblendungen, die auf diverse Ereignisse im Verlauf des Spiels hinweisen.

seiner Zunftgenossen kennen. Streiche wie das "Waterspell", das "Burgspiel", das "Aaltreten" oder das "Schweineabbrühen" waren, wie schon die Namen vermuten lassen, nicht eben feinsinnig.

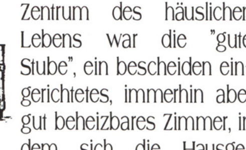
Besonders rauh soll es dabei in Bergen zugegangen sein, denn von dort wird überliefert, daß auch schon mal der eine oder andere Lehrjunge auf der Strecke geblieben ist.

Für die glücklichen Überlebenden begann nach der Lehre die Zeit des Reisens.
Während der Handelsherr im heimischen Kontor seine Unternehmungen plante, sein Geld zählte oder gar ein politisches Mandat im städtischen Rat wahrnahm, begleitete der Geselle die Waren und wickelte in der Fremde im Auftrag seines

Herrn die Geschäfte ab. Schließlich trat der Kaufmann in die väterliche oder - günstige Heirat vorausgesetzt - schwiegerväterliche Firma ein, um sie später zu übernehmen.
Nun war es an ihm, zu planen und zu zählen und seine Schiffe zu den verschiedenen Handelsniederlassungen zu schicken.

Das Kaufmannshaus war, so protzig es durch den vorgebauten Treppengiebel von außen auch wirken mochte, eher mäßig komfortabel.
Es gab in der Regel nur eine Wärmequelle, Kamin oder Kachelofen, um den herum sich die Wohn- und Schlafräume gruppierten.





Zentrum des häuslichen Lebens war die "gute Stube", ein bescheiden eingerichtetes, immerhin aber gut beheizbares Zimmer, in dem sich die Hausge-

Durch Anklicken der Zeile Aktive/Passive Piratenabwehr können Sie entscheiden, ob Sie eventuelle Seegefechte selber steuern wollen (aktiv), oder den Computer das Ergebnis ermitteln lassen wollen (passiv).

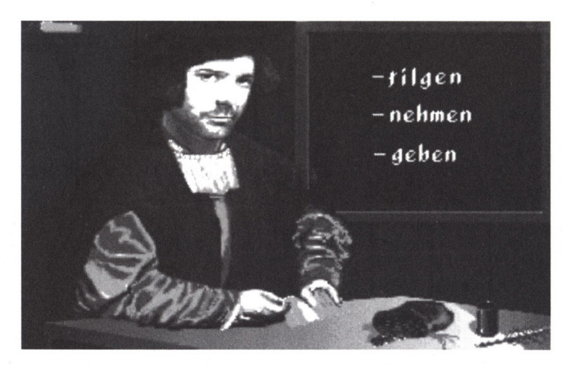
Kontor verlassen

Wollen Sie das Kontor verlassen, weil Sie noch etwas in der Stadt zu erledigen haben, wie zum Beispiel Kredite aufnehmen oder Mannschaft für Ihr Schiff anheuern, klicken Sie das Fenster an, oder drücken Sie die rechte Maus-Taste.

BANK

Kredite

Zu Beginn des Spieles sind Sie Inhaber einer bescheidenen Firma. Um Ihr Kapital aufzustocken, sollten Sie sich daher nicht scheuen, die Dienste des Geldverleihers im Obergeschoß des mittleren Hauses am Hafen in Anspruch zu nehmen. Auf einer Tafel, die in seinem Büro an der Wand hängt, sind seine Dienste verzeichnet: Sie können Kredite aufnehmen, tilgen und - später einmal - auch geben. Klicken Sie einfach an, welche Dienstleistung Sie in Anspruch zu nehmen wünschen.
Wollen Sie Kredite aufnehmen, werden Ihnen ein oder mehrere Partner genannt, die Geld zu verleihen haben. In der Regel wird es sich um emporgekommene Handwerker han-



deln, die ihren Reichtum auf diesem unchristlichen Weg mehren wollen. In Hansestädten können Sie außerdem bei ansässigen Händlern – also auch bei einem Ihrer Mitspieler – Geld leihen.

Haben Sie durch Anklicken oder durch Eingeben der vor dem Partner stehenden Zahl Ihre Wahl getroffen, wird Ihnen ein Angebot unterbreitet. Seien Sie nicht enttäuscht, wenn es Ihnen anfangs nicht besonders günstig erscheint oder man sich schlicht weigert, Ihnen Geld anzuvertrauen. Da Sie sich noch keinerlei Reputation erworben haben, können Sie niemandem vorwerfen, daß er nicht gewillt ist, sein Geld zum Fenster hinauszuwerfen. Versuchen Sie durch mehrmaliges Zurückweisen des Angebots (rechte Maus-Taste drücken), günstigere Konditionen zu erhalten.
Allerdings: Zu kleinlich sollten Sie auch nicht sein, sonst verlieren

meinschaft zu den Mahlzeiten traf, Besuch empfing und Feste gab. Die Dachgeschosse der Kaufmannshäuser waren meistens als Speicher für die Handelsware ausgebaut. Die sanitären Einrichtungen befanden sich im Hinterhof.
Glasscheiben gab es erst ganz vereinzelt. In der Regel wurden die Fenster mit Ölpapier oder Schweinsblasen verschlossen.



[D]er freundliche Geldverleiher vermittelt Kredite

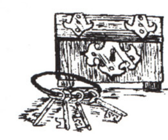
Obwohl die Hanse im Verlauf ihrer Geschichte zur bedeutendsten Handelsmacht im nordeuropäischen Raum aufstieg, entwickelte sich in den deutschen Hansestädten nie

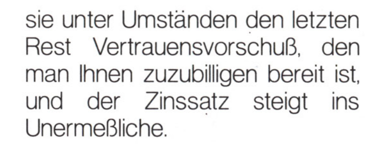




ein so florierendes Bankenwesen, wie es etwa zur selben Zeit in Brügge existierte. Das lag hauptsächlich daran, daß es den Bürgern, die Geld besaßen, verboten war, Zinsen für Kredite zu nehmen.

Dieses Geschäft wurde vornehmlich Außenseitern wie etwa reichen jüdischen Geschäftsleuten oder ausländischen, insbesondere italienischen Bankiers überlassen, die allerdings in Norddeutschland nie recht Fuß fassen konnten.
Natürlich bestand trotz dieses Verbots ein Interesse daran, das Kapital für sich arbeiten zu lassen. So wurden phantasievolle Wege ersonnen, das Verbot zu umgehen, indem man die Zinsen etwa als "Spenden" deklarierte. Letztendlich waren auch die Adligen bis hinauf zum Kaiser auf das Geld der Bürger angewiesen.





sie unter Umständen den letzten Rest Vertrauensvorschuß, den man Ihnen zuzubilligen bereit ist, und der Zinssatz steigt ins Unermeßliche.

Wollen Sie ein Angebot annehmen, geben Sie die Summe, die Sie wünschen, über die Tastatur oder den Abakus neben dem Schuldschein ein, und drücken Sie ‹RETURN› oder klicken das Symbol "+" an.

Mit der Tilgung eines Kredites sollten Sie nicht zu lange warten. Einmal, um die Zinsen, die auf den Schuldbetrag aufgeschlagen werden, möglichst niedrig zu halten, und zum anderen, um die Laufzeit nicht zu überschreiten. Geschieht das, holt sich der Gläubiger sein Geld direkt aus Ihrem Kontor. Falls dort nicht genug zu holen ist, um die Schuld zu decken, wird Ihnen ein Schiff gepfändet, und zwar auch dann, wenn die Schuldsumme sehr viel geringer als der Wert des Schiffes ist.

Tilgung der Kredite

Sie können jederzeit mit dem Geld des aktuellen Schiffes Schulden tilgen. Allerdings nur in der Stadt, in der Sie den Kredit aufgenommen haben. Der Ablauf entspricht der Kreditaufnahme. Ihre Schuldscheine werden Ihnen in chronologischer Reihenfolge vorgeführt, und Sie geben einfach den Betrag ein, den Sie tilgen möchten.

Kreditangebot

Werden Sie von einem Mitspieler um einen Kredit gebeten, müssen Sie die Konditionen, zu denen Sie den Kredit geben wollen, also Betrag, Zinssatz und

Laufzeit, angeben. Das Geld wird vom Kapital, das in Ihrem Kontor vorhanden ist, abgezogen.

Auch manche Stadt kann, wenn Sie in Geldnot geraten ist, eine Finanzspritze brauchen. Sie schreibt Ihnen die Konditionen solcher Kredite jedoch vor. Wenn Sie einer Stadt einen Kredit geben wollen, wird der Betrag vom Kapital in Ihrem aktuellen Schiff abgezogen.

Die Rückzahlung erfolgt automatisch am Ende der Laufzeit in die Kasse Ihres Heimatkontors.

Apropos Geld im Heimatkontor: Wenn Sie sich allzu lange nicht daheim blicken lassen, sollten Sie sich nicht wundern, wenn Ihnen auf der Rolle zwischendurch mitgeteilt wird, daß Ihnen ein Kredit aufs Auge gedrückt wurde. Das kann nämlich passieren, wenn Sie nach Abzug der monatlichen Steuer zu sehr in die roten Zahlen kommen. Der Zinssatz für einen solchen unfreiwilligen Kredit ist im allgemeinen..., nun ja, das können Sie sich ja denken.

Übrigens wird der Kontostand, wann immer ein Schiff vom Heimathafen aus in See sticht, automatisch abgeglichen. Es kann also passieren, daß Ihr Schiff am Auslaufen gehindert wird, weil Sie Minusbeträge in der Bord-Kasse haben. Kein Problem: Der freundliche Geldverleiher erwartet Sie.

Zum Schluß noch ein Gratistip: Überlegen Sie sich immer genau, wieviel Geld Sie brauchen, bevor Sie den Geldverleiher aufsuchen; er ist zwar freundlich, doch wenn Sie mehrmals an einem Tag bei ihm auftauchen, könnte es sein, daß er mißtrauisch wird ...



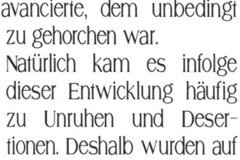
as Schiffsvolk liebt die Kneipe

Als im 14. Jahrhundert mehr und mehr Kaufleute seßhaft wurden, nahm die Bedeutung des Kapitänsberufs immer mehr zu.
Er heuerte im Auftrag seines Reeders die Mannschaft an und war für Schiff und Ladung auf See allein verantwortlich.
Oftmals wickelte er sogar im Zielhafen die Geschäfte für seinen Herrn ab. Entsprechend hoch war auch das Ansehen des Kapitäns. Oftmals bekleidete er in der Stadt ein hohes politisches Amt. Einige Kapitäne gehörten sogar der patrizischen Oberschicht an.
Weniger gut war es um die Mannschaften bestellt. Der

auch im 15. Jahrhundert noch gebräuchliche Begriff "schipkindere", also Schiffskinder, deutet auf ein patriarchalisches Verhältnis zwischen der Schiffsführung und der Besatzung hin.

In schwierigen Situationen war der Schiffer gehalten, sich mit seiner Mannschaft zu beraten. Doch je größer die Schiffe wurden, um so mehr differenzierte sich auch der Seemannsberuf.

Der Status der Mannschaften glich sich immer mehr dem lohnabhängiger Arbeiter an, während der Kapitän zum alleinverantwortlichen Führer avancierte, dem unbedingt zu gehorchen war.



Natürlich kam es infolge dieser Entwicklung häufig zu Unruhen und Desertionen. Deshalb wurden auf dem Hansetag von 1418

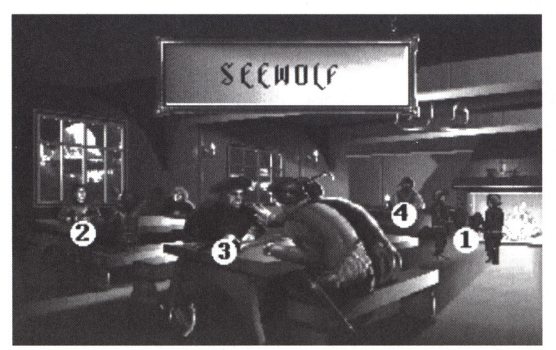
HAFENKNEIPE

Das Schiffsvolk liebt die Kneipe

Ob Sie Besatzungen für Ihre Schiffe suchen oder Gehilfen anstellen wollen, in der Hafenkneipe (der untere Teil des mittleren Gebäudes) finden sie die richtigen Leute.

Besatzung

Mannschaft können Sie anheuern, wenn Sie die beiden Gestalten vor dem Kamin, die einem landkranken Kameraden behilflich sind, anklicken. Zuvor sollten Sie sich allerdings durch einen Blick ins kleine Buch vergewissert haben, wieviel Besatzung Ihr Schiff benötigt. Die



1 Besatzung
2 Gehilfen
3 Waffenhändler
4 Pirat

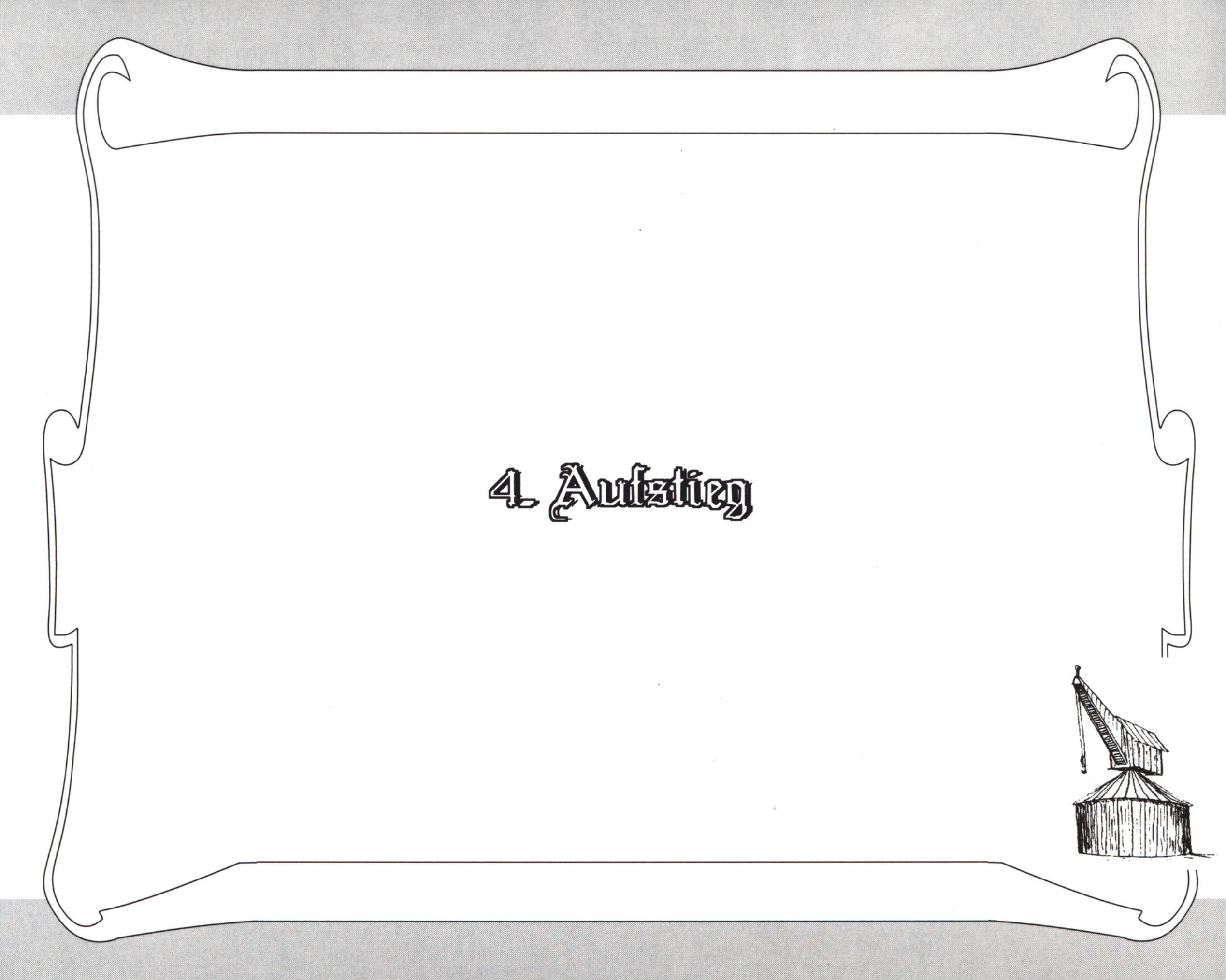
Heuer richtet sich nach der Länge der Reise und wird automatisch vom Geld abgezogen, das sich an Bord Ihres Schiffes befindet.

Gehilfen

Unter den Müßiggängern, die sich links am Tisch herumdrücken, finden sich in Ihrer Heimatstadt sicherlich einige, die bereit sind, für Sie als Gehilfen Waren zu produzieren. Ihr Lohn wird vom Konto Ihres Kontors abgezogen. Von dem Gesindel, das sich sonst noch in der Kneipe herumtreibt, sollten Sie lieber die Finger lassen. Die Burschen am Tisch in der Mitte handeln mit Handwaffen, und die finstere Figur im Hintergrund ist ein Pirat.

Nachdem Sie nun alles Notwendige wissen, um erfolgreich Handel zu treiben, steht Ihrer Karriere eigentlich nichts mehr im Wege. Setzen Sie all Ihren Witz und Fleiß ein, um Ihre Firma zu vergrößern, sich in Ihrer Heimatstadt eine angemessene Reputation zu erwerben und zuguterletzt den Weg ins Rathaus zu finden.

Statuten beschlossen, die demjenigen harte Strafen androhten, der in einer Notsituation sein Schiff im Stich ließ.

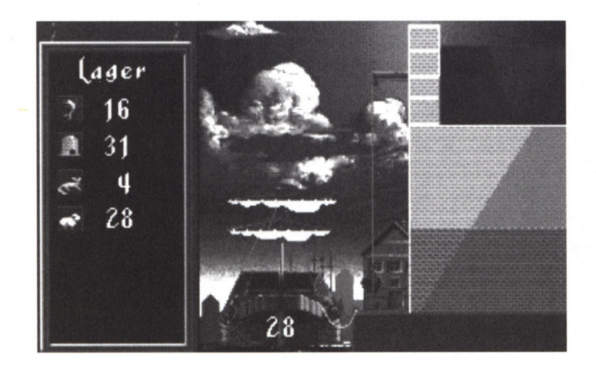


4. Aufstieg

Wenn Sie eine gewisse Menge Kapital angesammelt haben, genügt es Ihnen sicherlich nicht mehr, immer nur eine Schiffsladung Ware zu kaufen. Bei großem Angebot und niedrigen Preisen können Sie Vorräte einlagern, um sie später mit um so größerem Gewinn zu verkaufen.

Lager

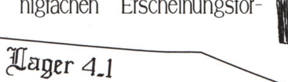
Wie Sie Waren direkt ins Lager einkaufen können, haben wir weiter vorn erklärt. Wollen Sie diese ins Schiff verladen oder Waren vom Schiff ins Lager löschen, klicken Sie im Hafen die obere Etage des Kontors an. Rechts steht das Lagerhaus, in





Zum Kontor gehört das Lager

Das imposante Bild, das eine reiche Hansestadt im Mittelalter bot, muß für die Reisenden jener Zeit ähnlich beeindruckend gewesen sein, wie es für uns heute der Anblick der Skyline von Manhatten ist. Jedenfalls haben die zeitgenössischen Beschreibungen die uns erhalten geblieben sind, in geradezu überschwenglichem Tonfall die Pracht jener Städte und ihrer Bewohner hervor. Bestimmend für dieses Bild war das bürgerliche Wohnhaus mit seiner Schmuckfassade und dem wuchtigen Treppengiebel, den es in mannigfachen Erscheinungsfor-



men gab. Dieses Haus entwickelte sich wahrscheinlich aus dem niederdeutschen Bauernhaus. Das läßt sich jedenfalls aus der ähnlichen Anlage mit der großen Einfahrt, dem hohen Satteldach und der Mitteldiele, die das gesamte Untergeschoß einnahm, schließen. Ursprünglich war diese Diele der einzige Raum. Im 14. Jahrhundert setzte sich mit der Backsteinbauweise auch die Mehrgeschossigkeit durch.
Die Diele wurde in Wohn-,Schlaf-, und Arbeitsräume unterteilt und die Obergeschosse wurden zu Speichern ausgebaut. Über den Speicherluken an der Frontseite des Hauses wurden Flaschenzüge angebracht, mit denen die Handelsware hinaufgezogen bzw. herabgelassen wurde. Es gab auch öffentliche Speicherbauten. In diese wurden Nahrungs-

der Mitte das Schiff und links eine Tafel, auf der oben "im Schiff" oder "Lagerhaus" steht. Durch Anklicken können Sie die Angabe ändern.

Die Güter sind als Piktogramme im jeweiligen Stauraum aufgeführt. Wird der Bestand des Lagers angezeigt, gibt Ihnen die Zahl auf dem Schiff die freie Ladekapazität an.

Zum Laden oder Löschen klicken Sie eines der Piktogramme an. Es erscheint der bereits bekannte Abakus, über den Sie die Menge angeben, die bewegt werden soll. Natürlich können Sie den Wert auch über die Tastatur des Computers eingeben.

Haben Sie ein größeres Sortiment Waren eingelagert, als die Tafel erfassen kann, ist das letzte Piktogramm ein Pfeil. Die Zahl dahinter gibt an, wieviele Waren noch folgen. Klicken Sie den Pfeil an, um sie anzuzeigen.
Doch nicht nur für Handelsgüter ist das Lager von Bedeutung:
In Ihrer Heimatstadt können sie Gehilfen anheuern, die aus eingelagerten Rohmaterialien Fertigwaren produzieren, wie zum Beispiel Tuch aus Wolle, Geschirr aus Roheisen und Leder, oder Bier aus Getreide.

Außerdem wird bei Festen, und natürlich bei Ihrer Hochzeit auf Ihre Lagervorräte zurückgegriffen. Und Sie tun gut daran, die geladenen Gäste nicht zu enttäuschen...

HOCHZEIT

Werber

Haben Sie sich entschlossen, dem schnöden Junggesellen-dasein abzuschwören, fassen Sie sich ein Herz und beantworten Sie die Offerte des Werbers positiv. Er wird Ihnen ein Porträt der Braut oder des Bräutigams präsentieren und Ihnen mitteilen, um wen es sich handelt und welchem Berufsstand er oder sie bzw. seine oder ihre Eltern angehören, denn danach richtet sich die Mitgift.

So nun Ihr Herz lichterloh brennt, unabhängig davon, ob durch das Porträt oder die Aussicht auf die reiche Mitgift entflammt, klicken Sie abermals "ja" an, und der Braut-Handel ist perfekt; Sie werden aufgefordert, einen Termin für die Hochzeit festzusetzen.



mittel eingelagert, um die Versorgung der Bevölkerung in Notzeiten, z.B. bei Belagerungen, sicherzustellen.



Die Hochzeit gehört zum Geschäft

Am Ende eines Zuges, also wenn Ihr Schiff in See sticht, kann es passieren, daß Ihnen am Kai ein etwas eigenwillig aussehender, im großen und ganzen aber gutmütiger Mensch über den Weg läuft. Für ein geringes Entgelt bietet er ihnen seine Dienste an. Lassen Sie sich durch sein Äußeres nicht täuschen, er ist absolut vertrauenswürdig. Es handelt sich nämlich um den Werber, und er kann Ihnen eine

Heirat vermitteln, die sich in vielerlei Hinsicht für Sie lohnen könnte. Zum einen ist man im Kreis der reichen Bürger erst mit einer Familie richtig angesehen. Zweitens können Sie sich sicher sein, daß man sich zu gegebener Zeit sehr viel besser an Sie erinnert, wenn Sie ein üppig ausgestattetes Hochzeitsfest geben und Ihre Gäste mit reichlich Essen und Trinken bewirten. Und dann ist da natürlich auch noch die Mitgift, die Ihre Braut oder Ihr Bräutigam mit in die Ehe einbringt...

Derartige Berechnung in Angelegenheiten, die von der allmächtigen Kirche doch eigentlich für "heilig" erklärt wurden, war im Mittelalter bei den Besitzenden nicht etwa die Ausnahme, sondern die Regel. Vielleicht ist es für die Menschen des 20. Jahrhunderts deshalb so schwer sich in die mittelalterliche Welt hineinzu-





Hochzeitsdatum

In einem Dokument wird Ihnen zunächst ein sehr kurzfristiger Termin genannt, den Sie durch Anklicken von "mehr" oder "weniger" um bis zu fünfundvierzig Tage verschieben können. Durch Anklicken von "richtig" bestätigen Sie den Termin.

Lassen Sie sich genug Zeit, die nötigen Vorbereitungen für das Fest zu treffen, sprich: für ausreichende Vorräte an Speisen und Getränken zu sorgen. Nicht alles wird am Ort zu haben sein.

Ort der Hochzeit

Ist der Termin festgesetzt, wird als nächstes gefragt, wo die Hochzeit stattfinden soll.

Sie können entweder in Ihrem Heimatkontor feiern oder in der Stadt, in der Ihnen der Werber das Angebot unterbreitet hat. Fällt beides zusammen, steht der Ort der Feier bereits fest.

Ausstattung des Festes

Anschließend geht es um die Ausstattung des Festes: Wollen Sie viele Gäste einladen oder nur wenige, wollen Sie Gaukler bestellen, oder soll es ein religiöses Fest werden. Die Menge der Nahrungsmittel, die Sie besorgen müssen, ist natürlich vom Aufwand abhängig, den Sie treiben wollen.

Ist alles geregelt, geht das Spiel wie gewohnt weiter. Sie haben nun die Gelegenheit, alles Notwendige für Ihre Hochzeit zu erledigen. Kurz vor dem Termin trifft Ihre Mitgift ein, und wenn dann der große Tag angebrochen ist, wird vor Ihren

entzückten Augen ein rauschendes Fest gefeiert. Auf einem Spruchband können Sie verfolgen, wie nach und nach die geladenen Gäste eintreffen. Darüber hinaus kommen sicher auch ein paar ungeladene, denn die Nachricht von der Hochzeit eines reichen Kaufmannes spricht sich natürlich herum. Im Vordergrund sind die Köstlichkeiten ausgebreitet mit denen Sie Ihre Gäste bewirten wollen. Die Musik hebt an, der Abend schreitet fort...
...und Sie können mitverfolgen, wie Ihre Vorräte dahinschmelzen.

Nach dem Fest kommt die Kritik. War es "ein schönes Fest", können Sie sich beruhigt zurücklehnen. Gibt es keinen Kommentar, sollten Sie sich Sorgen um Ihre Reputation machen. Wird Ihnen der Vorwurf gemacht, "viele leiden Hunger und Durst", können Sie sicher sein, daß Sie gesellschaftlich für die nächste Zeit erledigt sind. Und wenn Sie Ihre Chancen bei der kommenden Bürgermeisterwahl wahren wollen, sollten Sie geeignete Gegenmaßnahmen ergreifen, Ihren guten Ruf wiederherzustellen.

versetzen, weil das überlieferte Bild so zwiespältig ist: Einerseits waren die damaligen Menschen in ein Korsett aus religiös begründeten Regeln und Vorschriften eingezwängt, das sogar detailierte Bekleidungsvorschriften beinhaltete, auf der anderen Seite konnten dieselben Menschen bei der Bewältigung ihrer alltäglichen Probleme ungemein pragmatisch handeln, ohne daß sie selbst dieses als Widerspruch empfanden. Mit der Entwicklung des Fernhandels im 13. Jahrhundert hatte dieses Nützlichkeitsdenken Platz gegriffen, und wurde nach und nach auf alle Lebensbereiche ausgedehnt. Auf die Spitze getrieben wurde dieses Phänomen mit dem Ablaßhandel, der Vorstellung also, man könne sich mit Geld von seinen Sünden freikaufen. Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, daß

ausgerechnet diese vom Bürgertum initiierte Praxis letztlich den Anstoß für die luthersche Reformation gab, die schließlich in der Entmachtung der Kirche und im Aufstieg des modernen bürgerlichen Staates mündete.



Der Marktplatz ist das gesellschaftliche Zentrum der Stadt Der zentral gelegene Marktplatz bildete den Mittelpunkt des öffentlichen Lebens in den meisten deutschen Städten des Mittelalters.
Hier schlugen an Markttagen die kleineren Kaufleute, wie Krämer, Handwerker und Bauern ihre Buden und Stände auf, hier fand das fahrende Volk der Gaukler u. Schausteller





MARKTPLATZ

Die Volksmeinung

Wenn Sie die Gruppe links neben der Kirche anklicken, erhalten Sie Auskunft darüber,



1 Volksmeinung
2 Kirche
3 Fest
4 Badehaus
5 Wagen
6 Stadtschreiber
7 Rathaus

wie beliebt Sie bei der Bevölkerung sind.
In Ihrer Heimatstadt ist das Urteil der Leute für Sie in zweifacher Hinsicht von Bedeutung: Sie können daran abschätzen, ob Sie aus der nächsten Bürgermeisterwahl als Sieger hervorgehen könnten oder nicht; und wenn Sie in Amt und Würden sind, erfahren Sie, ob Sie es auch als Politiker an Popularität mit Ihren Konkurrenten aufnehmen und auf dem Hansetag zum Ältermann aufsteigen können. Die Wahlen zum Bürgermeister und zum Ältermann werden übrigens alle zwei Jahre abgehalten.
Auch wenn Sie mit dem Verdikt der Leute unzufrieden sind,

sollten Sie nicht verzagen. Sie haben ja neben Ihrer regen Handelstätigkeit andere Möglichkeiten, Ihren Ruhm zu mehren. Zum Beispiel, indem Sie spenden.

Die Spende

Sie betreten die Kirche, indem sie das Kirchentor anklicken. Gleich am Eingang begegnen Sie einem frommen Bruder, bei dem Sie Ablaß für Ihre Sünden kaufen können.

Rechts neben ihm finden Sie den Opferstock in Form einer Kirche.

Klicken Sie ihn an, wenn Sie für den Kirchbau spenden wollen. Ihnen wird ein Spendenbrief vorgelegt, in den Sie über den Abakus oder die Tastatur Ihres Computers schon ein erkleckliches Sümmchen eintragen sollten – damit es sich lohnt.
Rechts an der Säule sitzt ein Bettler, eine jener beklägenswerten Figuren, die besonders in armen Städten in großer Zahl auftreten. Er ist für jede Spende dankbar.

Das Fest

Wieder auf dem Marktplatz, können Sie außerdem jederzeit ein Fest ausrichten, um sich bei den Wählern beliebt zu machen. Klicken sie den Gaukler links im Vordergrund an.

Die Prozedur läuft genauso ab, wie bei einer Hochzeit – nur die Mengen an Speisen und Getränken die in Ihrem Lager zur Verfügung stehen, sollten größer sein, damit es ein richtiger Erfolg wird.

sein Publikum. Und auch der strenge Arm der Gerichtsbarkeit, denn Urteile wurden nicht selten öffentlich vollstreckt. Obwohl die Städte in der Regel historisch "gewachsen" sind, folgt ihre Konzeption doch einem gewissen rationalen Muster: So wurde der Marktplatz von den wichtigsten städtischen Repräsentationsbauten, dem Rathaus und der Kirche, sowie von den Wohn- und Geschäftshäusern der wohlhabendsten Geschäftsleute eingerahmt. Von den Stadttoren führten breite Straßen sternförmig zum Marktplatz hin. Diese wurden von weiteren Kaufmannshäusern gesäumt. Kleinere Straßen und Gassen zweigten von den Hauptstraßen ab. Sie erschlossen die Viertel der Krämer und Handwerker. Sehr früh schon wurde die Notwendigkeit erkannt, die Gewerbege-

biete von den Wohngebieten zu trennen. So wurden beispielsweise die Schmieden am Stadtrand oder sogar außerhalb der Mauern eingerichtet, um einer durch Funkenflug verursachten Feuersbrunst vorzubeugen. ebenso wurden Gewerbe, die üble Gerüche verursachten, wie etwa die Gerber, in bestimmten Gebieten am Stadtrand zusammengefaßt. Auf unserem Bild gruppieren sich um den Marktplatz herum verschiedene wichtige Gebäude:
Rechts steht die Kirche, die Ihnen immer offensteht - besonders, wenn Sie eine Spende bringen. Zur Mitte hin schließt sich die prachtvolle Fassade des Rathauses an. Links davon befindet sich ein kleiner Anbau, der den Stadtschreiber beherbergt. Im Hintergrund ist der Treppengiebel des Gildehauses erkennbar. Direkt daneben steht das Ba-

Das Badehaus

Rückt der Termin der nächsten Wahl näher und Sie befürchten wieder einmal knapp zu scheitern, sollten Sie nicht verzagen.
Es gibt einen letzten, jedoch nicht ganz legalen Weg, den Sprung ins Bürgermeisteramt zu schaffen: Durch das Badehaus.
Wenn Sie skrupellos genug sind, sich da hineinzutrauen und sich zusammen mit einer oder einem der sehr professionellen Angestellten ins Bad begeben, kann es sein, daß Sie dort...
Doch das sollten Sie selbst herausfinden, schließlich kann es nicht Aufgabe dieser Schrift sein, Sie zu ungesetzlichem Handeln anzustiften.

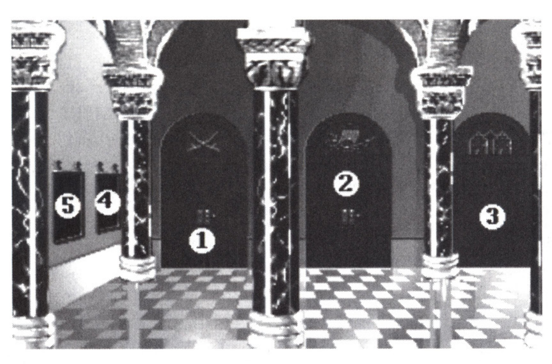
Wagen

Wenden wir uns lieber wieder der ehrlichen Arbeit zu. Wenn Sie in Lübeck oder Hamburg den Wagen auf dem Marktplatz anklicken, können Sie Güter über den Hansischen Überlandweg zwischen den beiden Städten schicken, womit Sie eine Menge Zeit sparen.

Der Ablauf entspricht dem Einlagern; Sie können Güter aus dem Lagerhaus oder direkt vom Schiff in die Wagen verladen. Die Kosten für den Überlandtransport werden vom Kapital des aktuellen Schiffes abgezogen.
Am Zielort wird das Transportgut umgehend im Lagerhaus verstaut.

Der Stadtschreiber

Wenn Sie den kleinen Anbau zwischen Rathaus und Badehaus anklicken, können Sie den Spielstand und eine Übersicht



1 Wehrwesen
2 Flottenpolitik
3 Umzug
4 Auslieger
5 Wahltermine

Ihrer persönlichen Verhältnisse auf einen an Ihren Computer angeschlossenen Drucker ausgeben lassen.

Den Marktplatz verlassen

Klicken Sie die Gasse links neben dem Badehaus an, oder drücken Sie die rechte Maustaste, um in den Hafen zurückzukehren.

RATHAUS

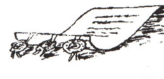
Wenn Sie das Rathaus anklicken, kommen Sie in die Eingangshalle. In der rückwärtigen Wand befinden sich drei Türen mit den Symbolen für Wehrwesen, Flottenpolitik und Umzug.
An der Seitenwand sind zwei Tafeln aufgehängt. Klicken Sie die vordere an, um die Termine der nächsten Wahlen zu erfahren.

dehaus, gewissermaßen der Gegenpol zur Kirche. Doch davon später mehr, denn Sie wollen sich ja den Ruf, den Sie sich vielleicht durch eine glückliche aber kostspielige Heirat erworben haben, nicht gleich wieder verderben.
Mischen Sie sich erstmal unters Volk, um zu erfahren, wie Ihre Chancen stehen.



Im Rathaus werden die öffentlichen Angelegenheiten geregelt

Ursprünglich diente das Rathaus dem Handel und der Verwaltung. Es bot Räumlichkeiten für den Rat und das Gericht sowie für diverse Festlichkeiten. Außerdem war



es der Standort der öffentlichen Waage. Der Ausbau des Fernhandels brachte es mit sich, daß das Bürgertum mehr Selbständigkeit erlangte. Schließlich stieg es zur dritten politischen Kraft neben Adel und Klerus auf. In den Rathäusern der Hansestädte wurde mehr und mehr internationale Politik gemacht, und nicht selten brachten es Ratsherren und Bürgermeister zu Feldherrenruhm. Diese Zunahme der Macht kann man teilweise direkt an der Architektur der Rathäuser ablesen. So bestand zum Beispiel das Lübecker Rathaus zunächst (1220) aus zwei einfachen Gebäuden. Diese wurden später durch Quergänge miteinander verbunden und durch Anbauten nach und nach erweitert. Schließlich vereinigte man die einzelnen Bauten durch eine monumentale Blendfassade.

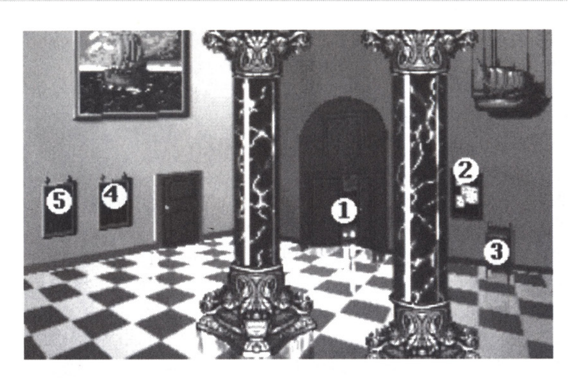
Rathaus 4.10

Mit der hinteren können Sie ein Auslieger-Schiff organisieren.

Die Türen öffnen sich Ihnen nur in Ihrer Heimatstadt, und zwar zunächst nur die mit dem Häuserbild über dem Sturz. Dahinter verbirgt sich das Umzugsamt.
Die anderen Optionen sind erst dann für Sie zugänglich, wenn Sie zum Bürgermeister gewählt wurden.

Umzug

Klicken Sie die Tür an. Gegen eine geringe Gebühr können Sie Ihr Heimatkontor in eine andere der acht Hansestädte des Spieles verlegen.



1 Gildenbeitritt
2 Schiff verkaufen
3 Konvoi anmelden
4 Konvoi anschließen
5 Angebote

GILDE

Sie gelangen durch das Tor des Gildenhauses in eine große Halle.

An der rückwärtigen Wand ist eine prachtvoll verzierte Tür. Klicken Sie sie an, wenn Sie der Gilde beitreten wollen. Es wird Ihnen die Beitrittsgebühr genannt. Haben Sie genügend Geld an Bord Ihres Schiffes, können Sie der Gilde beitreten. Als Mitglied erhalten Sie an dieser Tür Informationen über Ihre Konkurrenten.

Schiff verkaufen

Rechts neben der Tür hängt ein schwarzes Brett. Klicken sie dieses an, falls Sie ein Schiff verkaufen wollen. Es werden Ihnen verschiedene Gebote genannt, die Sie durch Anklicken annehmen können. Unter den Bietern ist auch ein ominöser

Diese Bauweise fand in vielen Städten an den Küsten von Nord- und Ostsee ihre Nachahmer.



Die Mitgliedschaft in der Gilde erhöht Ihre Chancen bei den Wahlen.

Um ihre herausgehobene gesellschaftliche Stellung zu manifestieren und zugleich eine gewisse Exklusivität zu wahren, schlossen sich die reichen Patrizier in den bedeutenden Seestädten zu Gilden zusammen. Man entfaltete ein geselliges Leben mit Fastnachtsspielen, Maifestlichkeiten und Empfängen für Gäste. Und gewiß ließ sich anläßlich dieser Zusammenkünfte



auch die eine oder andere geschäftliche Absprache treffen. Sie sollten der Gilde in Ihrer Heimatstadt beitreten, sobald sie es sich finanziell leisten können. Der Prestigegewinn ist enorm.
Mit dem Beitritt zur Gilde haben Sie es bereits zu einigem Ansehen gebracht.
Sie sind als Händler in den meisten Städten bekannt und haben einen zumindest bescheidenen Wohlstand erreicht, den Sie durch Bau oder Kauf neuer Schiffe zu mehren wissen.

Doch auch Ihre Konkurrenten sind nicht untätig gewesen.
Und die Zeit gebiert neue Gefahren!



Jetzt gilt es Vorsorge zu treffen, das Erreichte zu bewahren, sich zu wappnen.

"Landesfürst". Erteilen Sie ihm den Zuschlag, könnte es für Sie eines Tages ein böses Erwachen geben, denn meist rüsten die Fürsten ihre Schiffe zu Kaperfahrern aus, die die Handelswege bedrohen. Sagt Ihnen keines der Gebote zu, können Sie Ihr Schiff auch meistbietend versteigern lassen.

Angebot

Wohnen Mitspieler in der Stadt, in der Sie ein Schiff zum Verkauf angeboten haben, werden sie während Ihres Zuges aufgefordert, ihrerseits ein Gebot einzureichen.

Eine Note wird ihnen vorgelegt, in die sie die Summe, welche sie zu zahlen bereit sind, eintragen sollen.
Auf dem Geldbeutel, ist die Barschaft des Kontors angegeben. Von dieser wird der Kaufpreis abgezogen.

Versteigerungen

In regelmäßigen Abständen finden Versteigerungen von Schiffen statt. Sie werden zunächst aufgefordert, eine beliebige Taste zu drücken, über die Sie bieten wollen. Dann erscheint die Liste der Schiffe, die zur Versteigerung anstehen. Beim Aufruf eines Schiffes, erhalten Sie vorab Informationen über Typ, Zustand und Ladekapazität. Anschließend erfolgt die Versteigerung. Auf der Tafel verfolgen Sie, wer wieviel geboten hat. Auf dem Spruchband erscheint das nächste Gebot.
Wollen Sie ein Gebot abgeben, drücken Sie Ihre Taste oder klicken mit der Maus Ihr Familienwappen unter der Tafel an. Den Zuschlag erhält der

Meistbietende. Das Geld wird vom Kapital des Heimatkontors abgezogen. Sind Ihre Mittel erschöpft, können Sie nicht mehr mitbieten.

Die Tür in der linken Wand der Gildenhalle führt hinaus auf den Marktplatz.

Auf der Tafel direkt neben der Tür zum Markt werden hereinkommende oder auslaufende Konvois geführt.

Auf der anderen stehen Angebote zum Lagerkauf oder -verkauf, die Sie durch Anklicken annehmen können.

Das Pult neben dem schwarzen Brett dient dem Anmelden von Konvois.

Wenn Sie in der Gildenhalle die rechte Maus-Taste drücken, kehren Sie in den Hafen zurück.

WAFFENSCHMIED

Durch den Torweg zwischen Kontor und Kneipe kommen Sie zum Waffenschmied.
Hier können Sie Ihre Schiffe bewaffnen, aber auch Handwaffen kaufen.

Waffenpläne

Klicken Sie auf dem unteren Teil des Ambosses "weiter" an, um sich das Angebot anzusehen.

Die Pläne werden nacheinander vorgelegt.
Auf der Plakette über der Schmiede erscheinen jeweils die Bezeichnung der Waffe, ihr Preis und die Menge, die bereits an Bord Ihres Schiffes vorhanden ist.



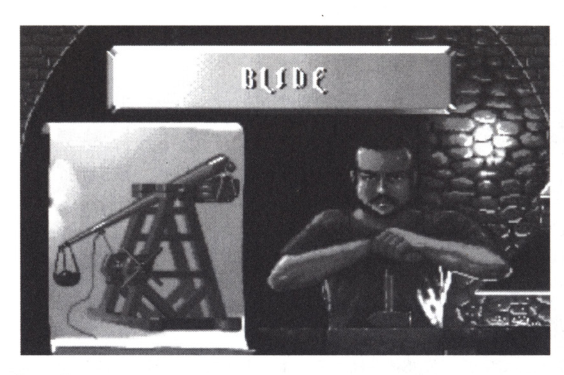
Beim Schmied gibt es Waffen zu kaufen

Auch in der Zeit ihrer größten Machtentfaltung hat die Hanse es nicht geschafft, das Problem der Piraterie gänzlich in den Griff zu bekommen. Deshalb waren ihre Handelsschiffe auch in Friedenszeiten meistens bewaffnet. Natürlich war die Seetaktik immer durch die technische Entwicklung bestimmt. Die Waffen entsprachen bis ins 15. Jahrhundert hinein weitgehend den an Land verwendeten.

Sowohl in den Kriegen, die die Hanse im Laufe ihrer Geschichte geführt hat, als auch bei der Piratenbekämpfung spielten nicht offene See-

schlachten die entscheidende Rolle, sondern klei-nere Gefechte. Diese gipfelten in der Regel, wenn die Schiffe Seite an Seite lagen, im Getümmel des Enterkampfes Mann gegen Mann. Die Bewaffnung der Leute bestand im wesentlichen aus Schwertern, Enterbeilen, Streitäxten, Bogen und Armbrüsten.

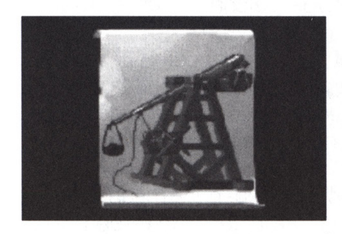
Bemerkenswerterweise wurde auch auf hoher See in vollem Harnisch gekämpft. Um im entscheidenden Nahgefecht im Vorteil zu sein, wurden die Schiffe an Bug und Heck mit erhöhten, von Schutzwänden umgebenen Plattformen, den Vorder- bzw. Achterkastellen ausgerüstet. So konnte man von erhöhter Position aus auf die gegnerische Besatzung hinabschießen. Ein wesentlicher Schritt in der Entwicklung der Waffentechnik war die Ein-



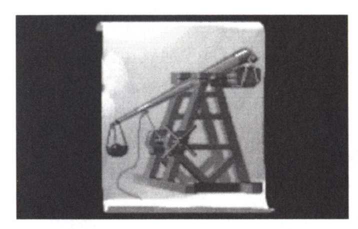
Waffenkauf

Wollen Sie eine der angebotenen Waffen kaufen, klicken Sie die Plakette an.
Der Preis wird vom Kapital Ihres Schiffes abgezogen. Selbstverständlich vermindert jedes Geschütz, das Sie auf dem Schiff aufstellen, die Ladekapazität.

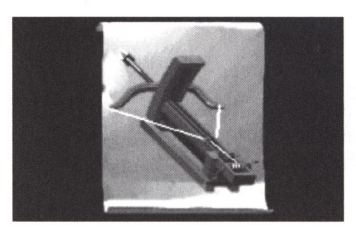
Folgende Bordwaffen werden angeboten:



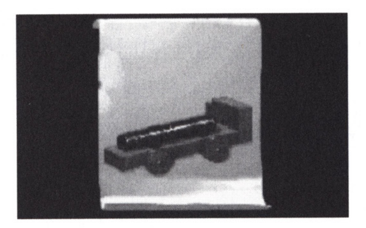
– Die Kleine Blide, eine Steinschleuder geringer Reichweite, die ihre Wirkung hauptsächlich gegen die gegnerische Besatzung entfaltet.



– Die Große Blide, ähnlich wie die kleine Blide, nur mit größerer Reichweite und Durchschlagskraft.



– Das Treibende Werk, eine Art überdimensionierte Armbrust, die eisenbeschlagene Pfeile von der Größe kleiner Baumstämme verschießt, die selbst dicke Schiffsplanken durchschlagen können. Die Wirkung dieser Waffe war so verheerend, daß sie bereits 1139 von einem päpstlichen Konzil verboten wurde, jedoch fand dieses Verbot keine Beachtung.



– Die Bombarde, ein früher Vorläufer der Kanone, fest auf dem Wagen montiert, also ohne Richtmöglichkeit. Ballistik war eine noch unbekannte Wissenschaft.

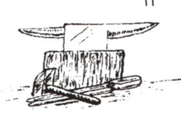
Nicht alle Waffen sind zu Spielbeginn bereits überall erhältlich. Die technische Entwicklung schreitet von West nach Ost durch die Hafenstädte fort.

führung von Schwarzpulvergeschützen. Bereits Mitte des 14. Jahrhunderts begann die Hanse Feuerwaffen auch auf ihren Schiffen einzusetzen.

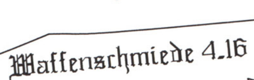
Die ersten Schiffsgeschütze waren im wesentlichen auf hölzerne Wagen montierte Bronzerohre, die massive, großkalibrige Stein- und später auch Eisenkugeln verschossen. Da man annahm, daß die Geschosse bis zur größten Reichweite waagerecht fliegen und dann einfach herunterfallen würden, wurde direkt über das Rohr gerichtet.

Auf diese Weise konnten Schußweiten zwischen 400 und 1000 Metern erzielt werden.

Die Zuverlässigkeit der ersten Feuerwaffen war nicht sehr groß. Nach durchschnittlich 30 Schüssen war das Geschütz unbrauchbar.



Außerdem erlaubte der komplizierte Ladevorgang nur eine langsame Schußfolge. So wurden auch lange nach Einführung der Feuerwaffen noch die traditionellen Armbrüste und Steinschleudern verwendet. Erst um das Jahr 1500 herum wurden die Stückpforten eingeführt.
Nun ging man dazu über, Geschütze verschiedenen Kalibers über die Breitseite des Schiffes zu verteilen.
Diese Verstärkung der Artillerie führte zusammen mit der verbesserten Manövrierfähigkeit der Schiffe zu einer anderen Taktik.
Ziel war es nun, die gegnerischen Schiffe durch konzentriertes Artilleriefeuer zu vernichten. Der Enterkampf am Schluß des Gefechtes hatte nur noch das Ziel, die Überreste der gegnerischen Verbände zu überwältigen.



Waffenschmiede 4.16

Auch die Preise sind sehr unterschiedlich.

Bordwaffen können Sie nur in Ihrem Heimatkontor vom Schiff ins Arsenal – das ist das Gebäude rechts hinten bei der Werft – und von dort zurück ins Schiff verlegen.

Das Arsenal

Wenn Sie das Arsenal durch Anklicken betreten, bekommen Sie eine Aufstellung der eingelagerten Waffen.

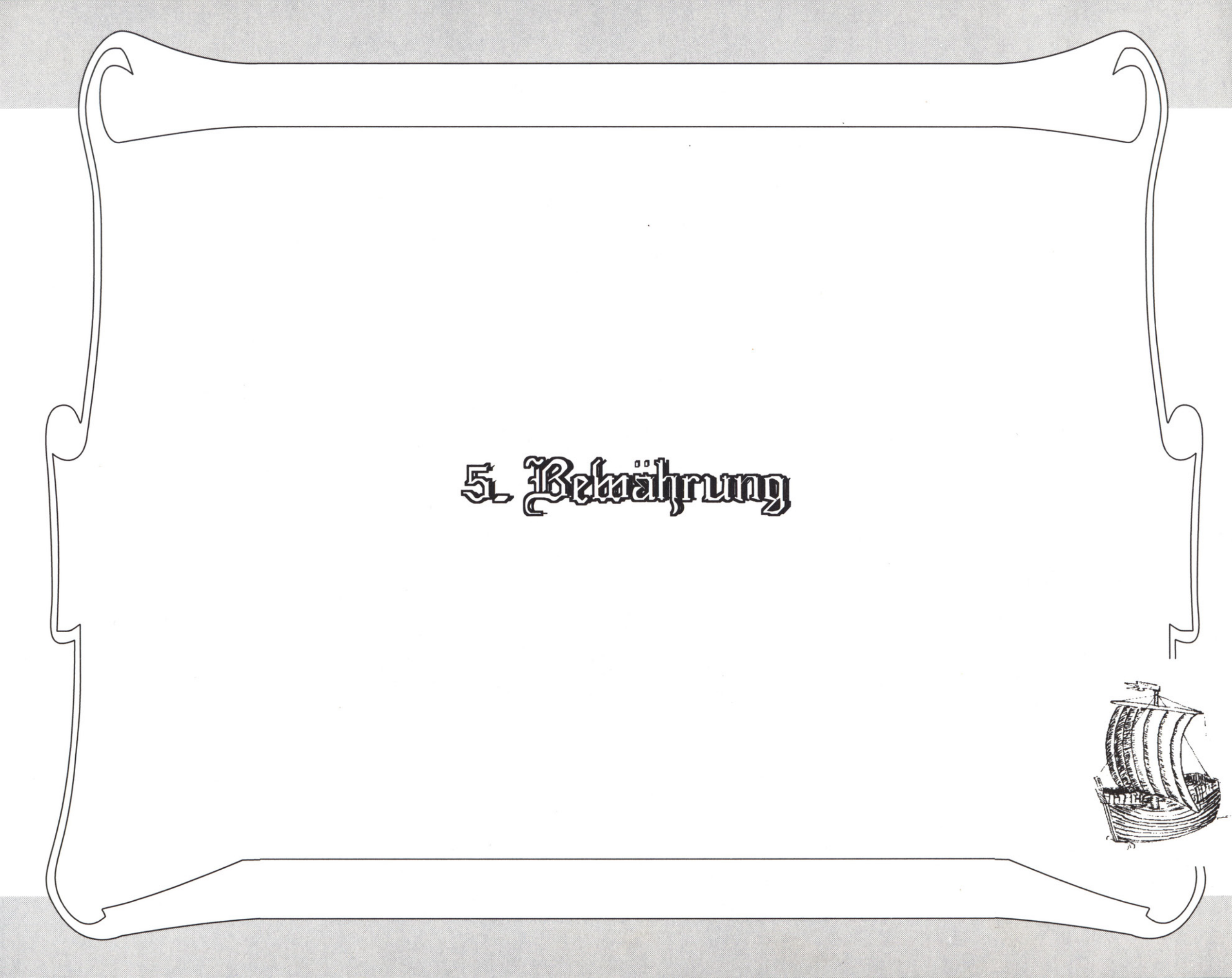
Das Verlegen erfolgt durch Anklicken der Zahl.

Handwaffen können Sie wie jede andere Ware behandeln. Allerdings wird der Waffenhandel von der Hanse nicht gern gesehen. Aus diesem Grunde sind Sie, wenn Sie eine Ladung verkaufen wollen, auf die zwielichtigen Figuren in der Kneipe am mittleren Tisch angewiesen.

Piraten

Wenn Sie sich um Ihren guten Ruf keine allzu großen Sorgen machen und Ihnen die Konkurrenten zu sehr auf die Nerven gehen, können Sie ein bewaffnetes Schiff an einen Piraten abgeben.

Sie wissen ja, wo Sie ihn finden. Er wird Ihnen aus Dankbarkeit die aufgebrachten Schiffe sehr günstig zum Kauf anbieten.

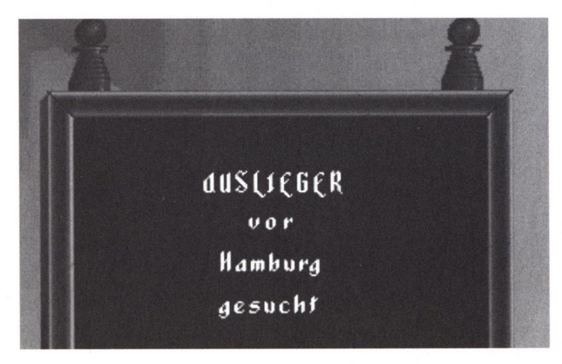


5. Bewährung

AUSLIEGER

Sobald Sie erste Anzeichen für das Auftreten von Piraten bemerken, ist es ratsam, Auslieger zum Schutz der Häfen abzustellen.

scheint eine Box mit der Frage, ob Ihr aktuelles Schiff Auslieger werden soll. Klicken Sie "ja" an, so wird das Schiff Auslieger. Ihr Zug ist damit beendet.
Greift ein Pirat die Stadt an, wird Ihr Auslieger bemannt und ver-



Wollen Sie Ihr Schiff zum Auslieger machen, müssen sie es bewaffnen. Anschließend gehen Sie ins Rathaus und klicken die hintere Tafel an. Steht dort, daß ein Auslieger gesucht wird, er-

teidigt die Hafeneinfahrt. Wehrt er den Angriff ab, können Sie sich der Dankbarkeit der Bürger sicher sein.


in Auslieger schützt den Hafen

Die Seepiraterie entwickelte sich in Zeiten feudaler Auseinandersetzungen, besonders in der zweiten Hälfte des 14. und im 15. Jahrhundert, zu einer Geißel der hansischen Schiffahrt. Die Namen einiger Angehöriger der Freibeuterzunft sind so bekannt geworden, daß sie selbst heutzutage den Menschen noch ein Begriff sind: Gödeke Michel etwa oder der legendäre Klaus Störtebeker. Der edle Seeräuber, der den Armen gibt, was er den Reichen genommen hat, dürfte indessen wohl eher eine Ausnahmeerscheinung gewesen sein. Piraten re-

krutierten sich vornehmlich aus den Reihen des verarmten Landadels und des niedergehenden Rittertums. Oftmals wurden sie von Fürsten beauftragt, die hansischen Kaufleute zu überfallen. Allerdings war die Antwort der Hanse häufig auch nicht gerade zimperlich.



Ein Konvoi dient der Gefahrenabwehr und bündelt Ladekapazität

Im Laufe ihrer Geschichte hat die Hanse verschiedene Taktiken entwickelt, um sich der Übergriffe ihrer Gegner, seien es nun neidische Konkurrenten, raffgierige Feudalherren oder gesetzlose Piraten, zu erwehren. Einige dieser Innovationen haben sich Ihre

Konvoi 5.2

Auslieger auslösen

Wollen Sie den Auslieger wieder auslösen, gehen Sie erneut ins Rathaus und klicken dieselbe Tafel an.

Sie finden auf der Tafel den Namen des ausliegenden Schiffes – also Ihres Schiffes. Eine Box fragt, ob der Auslieger entlassen werden soll.

Wenn sie die Frage bejahen, taucht Ihr Schiff kurz nach Beendigung Ihres Zuges wieder im Hafen auf.

KONVOI

Sie haben die Möglichkeit, Ihre Schiffe in fremden Konvois mitfahren zu lassen. Gehen Sie zur Gilde und schauen Sie auf der hinteren Tafel nach, wann ein Konvoi eintrifft. Wenn sie den Kreis unten auf der Tafel anklicken, wird Ihr Schiff in den Konvoi eingefügt. Verfahren sie ebenso beim Auslaufen des Konvois.
Wenn Sie die rechte Maus-Taste drücken, wird Ihr Schiff nicht in den Konvoi eingefügt. Sie können durch mehrmaliges Nachschauen alle Konvois, die innerhalb von sieben Tagen eintreffen, begutachten.

Um ein Schiff aus dem Konvoi herauszunehmen, geben Sie Ihrem Schiff auf der Karte ein anders Ziel als das des Konvoi, oder lassen es einen Tag auf Reede liegen.



Fährt Ihr Schiff in einem fremden Konvoi mit, bestimmt natürlich der Führer des Konvois, wohin der Konvoi und damit Ihr Schiff fährt.

Aufstellung eigener Konvois

Die Aufstellung eines eigenen Konvois beginnt mit der Ausrüstung des Orlogschiffs. Nehmen Sie Waffen an Bord auf und heuern Sie die Mannschaft an. Anschließend gehen Sie zur Gilde und klicken das Stehpult in der Halle an, um den Konvoi anzumelden. Ist die Ausrüstung des Orlogschiffes unzureichend, wird der Konvoi von vornherein abgelehnt.
Andernfalls werden Sie gefragt, ob Sie einen Konvoi anmelden wollen. Klicken Sie "ja" an, wird als nächstes gefragt, ob Sie fremde Schiffe in Ihrem Konvoi zulassen wollen.
Selbstverständlich trägt es zu

Bedeutung bis in die heutige Zeit bewahrt. Zu diesen gehört auch die Konvoifahrt. Von Anbeginn des Seehandels waren die Kauffahrer Objekt der Begierde für zahlreiche zwielichtige Gestalten. Deshalb schlossen sie sich spontan zusammen, um dieser Gefahr zu begegnen. Doch in der zweiten Hälfte des 14. und im 15. Jahrhundert nahm die Bedrohung eine neue Qualität an. Viele der Freibeuter standen nun in Diensten der Feudalherren, die in den Privilegien der Hanse zunehmend eine Beschneidung ihrer Machtvollkommenheit sahen. Deshalb beschlossen die Städte neben den anderen Maßnahmen zur Seebefriedung, gemeinsam sogenannte "Friedeschiffe" auszurüsten, die den im Flottenverband fahrenden Handelsschiffen als Geleitschutz dienen sollten. Der Beitrag des einzelnen Händlers

wurde nach der Ladefähigkeit seines Schiffes berechnet. Mit den Friedeschiffen waren die hansischen Konvois in der Regel gegen Übergriffe von Piraten gut geschützt. Anders sah es dagegen im Fall eines Krieges aus, wenn es der Hanse nicht gelang, die Seeherrschaft zu erringen. Häufig arteten solche Auseinandersetzungen in gnadenlose Kaperkriege aus, in denen systematisch Jagd auf gegnerische Handelschiffe gemacht wurde. In solchen Fällen konnte auch die Konvoifahrt keinen ausreichenden Schutz mehr gewährleisten. Die militärischen Auseinandersetzungen im Mittelalter glichen wohl mehr wüsten Raubüberfällen als geplanten Feldzügen. Insbesondere das Seekriegswesen stand erst am Anfang seiner Entwicklung. Erst im 15. Jahrhundert ist die Existenz

Ihrer Popularität bei, wenn Sie die Schiffe anderer Händler mitfahren lassen und erfolgreich gegen Piraten verteidigen. Darüber hinaus wird Ihr Konvoiführer für jedes Schiff bezahlt, das er mitnimmt.

Mit der Anmeldung des Konvois ist Ihr Zug beendet.

Ihr Konvoiführer erscheint im Hafen. Eine Bulle, die Ihnen später auch eine Übersicht über die Schiffe gibt, die im Konvoi mitfahren, kündigt seine Ankunft an. Das Einfügen von Schiffen in den Konvoi geht genauso vonstatten wie für fremde Konvois beschrieben. Ihr Konvoi wird auf der Tafel in der Gildenhalle vermerkt, und Sie können die Schiffe eintragen, die mitfahren sollen.

Erreicht ein Konvoi einen Hafen, werden die Schiffe der Reihe nach aufgerufen. Zuerst ist immer das Orlogschiff am Zug.

Handhabung eines Konvois

Sind außer dem Orlogschiff mehr als drei Schiffe in einem Konvoi zusammengefaßt, werden sie während Ihres Zuges gemeinsam behandelt. Bis auf eine Restsumme von 5000 Mark je Schiff wird das Kapital des Konvoi im Orlogschiff aufbewahrt. Der Konvoi wird also genauso wie ein einzelnes Schiff behandelt. Klicken Sie im Kontor die Karte an, wird der Konvoi an den Bestimmungsort geschickt, den Sie zuvor dem Orlogschiff zugeteilt haben.

Um ein einzelnes Schiff aus dem Konvoi herauszunehmen, müssen Sie in der Gildenhalle das Stehpult anklicken. Es erscheint eine Liste der im Konvoi zusammengefaßten Schiffe.

Klicken Sie das Schiff an, das Sie herausnehmen wollen, und schicken Sie den Konvoi auf die Reise.

Das herausgenommene Schiff erscheint im Hafen.
Es kann immer noch in den auslaufenden Konvoi eingefügt werden.
Erst wenn sie ihm einen anderen Bestimmungshafen geben, es reparieren oder warten lassen, ist es endgültig nicht mehr im Konvoi.

Warten

Um ein Schiff im Hafen liegen zu lassen, klicken Sie den Segler rechts vor dem Kran an der Kaimauer an.

Auf der Bulle wird das Datum angegeben, wann es wieder am Zug sein soll.

Dieses Datum können Sie durch Anklicken von "mehr" oder "weniger" verändern.
Die kürzeste Liegezeit ist ein Tag.

Konvoi auflösen

Sie können auch das Orlogschiff vor Reede gehen lassen. Sie werden dann gefragt, ob Sie den Konvoi auflösen wollen. Klicken Sie "ja" an, treffen die Schiffe des Konvois nach und nach einzeln im Hafen ein.

speziell für den Kriegseinsatz gebauter Schiffe nachgewiesen. Diese gehörten jedoch nicht der Hanse, sondern sie standen im Dienst der einzelnen Städte und wurden für die Seebefriedung in den heimischen Gewässern eingesetzt. Die wichtigste Eigenschaft zur Erhaltung der hansischen Seemacht war daher das Improvisationstalent der Bürger. In den von ihr geführten Kriegen brachte die Hanse dennoch erstaunlich starke Flotten zusammen. So umfaßte die Seestreitmacht im ersten Krieg gegen Waldemar IV. (1362) 48 Einheiten mit 2240 bewaffneten Kriegern.
Die Fahrzeuge wurden aus der gewaltigen Handelsflotte der Hanse genommen und von den Städten ausgerüstet. Die Soldaten rekrutierten sich aus den wehrfähigen Bürgern.
Die von den einzelnen Städten zu stellenden Kontingente wur-

den auf den Hansetagen genauestens ausgehandelt. Darüber hinaus gingen die Städte seit dem Ende des 14. Jahrhunderts dazu über, die reguläre Streitmacht durch angeheuerte Freibeuter zu verstärken. Offenbar erfreute sich diese Spielart der Kriegführung derart großer Beliebtheit, daß auch einzelne kapitalkräftige Bürger Kaperfahrer ausrüsteten und kurzerhand die Piraterie zu ihrem Geschäft machten. Zurück zu den Wurzeln nennt man das wohl (siehe "2. Einführung"). Allerdings war die Kaperfahrt durchaus ein zweischneidiges Schwert, denn die Piraten machten sich selten die Mühe, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. So stand dem unter Umständen reichen materiellen Gewinn, der in aller Regel zwischen Besatzung und Reedern geteilt wurde, häufig ein



SEESCHLACHT

Wenn unter "Optionen" die aktive Piratenabwehr eingeschaltet ist, können Sie alle Seegefechte, in die Ihre Schiffe verwickelt werden, selbst steuern. Trifft Ihr Schiff auf einen Piraten, erfolgt zunächst eine Meldung auf der Rolle. Nachdem Sie eine Taste gedrückt haben, erscheint die Schlachtszene. Über die Reling Ihres Seglers hinweg sehen Sie das feindliche Schiff. Langsam nähert es sich, bis es eine günstige Schußentfernung erreicht hat, um dann seine Bordwaffen auf Ihr Schiff abzufeuern. Ihre eigenen Waffen sind auf drei Positionen mittschiffs aufgebaut und zielen auf den Gegner. Zusätzliche Waffen befinden sich im Laderaum.

Links steht der Steuermann an der Ruderpinne, rechts wartet das Enterkommando. Ihre Befehle geben Sie mit der Maus. Wenn Sie den Mauszeiger auf den Steuermann bewegen und die rechte Maustaste drücken, lenkt er das Schiff vom Feind fort. Drücken Sie die linke Maustaste steuert er darauf zu. Zu jeder Bordwaffe gehören zwei Mann Bedienungspersonal. Der links von der Waffe stehende Mann lädt die Waffe, der rechts stehende feuert sie ab. Die Reichweite eines Projektils ist zum einen vom Waffentyp abhängig, zum anderen von der Schußenergie, die der Ladeschütze durch das Spannen des Bogens oder Hebelarms oder, bei der Bombarde, durch die Pulvermenge einstellt. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Ladeschützen und drücken Sie die linke Maustaste. Es erscheint ein Zeiger, der die Schußenergie angibt, welche der Ladeschütze einstellen soll. Der Zeiger steigt, solange Sie die Maustaste gedrückt halten.

Wenn Sie sie loslassen, tritt der Ladeschütze in Aktion. Sobald er den Ladevorgang abgeschlossen hat und in seine Warteposition zurückgekehrt ist, können Sie durch Anklicken des rechts an der Waffe stehenden Mannes diese abfeuern lassen. Sollte eine Waffe im Verlauf eines Gefechts zerstört werden, so wird sie automatisch durch eine der im Laderaum befindlichen Reservewaffen ersetzt.

Sobald der Gegner nahe genug herangekommen ist, können Sie ihn durch Anklicken der rechts im Vorschiff wartenden Leute entern. Allerdings sollten Sie zuvor das Kräfteverhältnis zwischen Ihrem Enterkommando und den an der Reling des feindlichen Schiffes lauernden Freibeutern abschätzen.

FLOTTE

Wenn die Bedrohung durch Piraten überhand nimmt, beschließt die Hanse die Aufstellung einer Kaper-Flotte. Jeder Händler wird aufgefordert, dafür eine bestimmte Anzahl seiner Schiffe abzustellen. Der Aufruf erfolgt über die Rolle und wird anschließend auf einer Bulle präzisiert:

- Wo trifft sich die Flotte und wann?
- Wer befehligt Sie?
- Wie viele Schiffe muß jeder Händler bereitstellen?

Sie sollten sich diese Punkte gut merken, denn die Nichteinhaltung des Aufrufs zieht eine empfindliche Strafe nach sich.

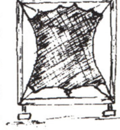
Schicken Sie die bewaffneten und ausreichend bemannten Schiffe zum Sammelpunkt und lassen Sie sie dort vor Anker

schwerer politischer Schaden gegenüber. Der aber fiel zu hundert Prozent an die Hanse.

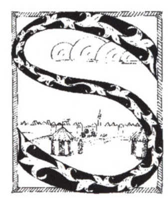


ie Hanse ruft Flotten zur Bekämpfung von Priaten auf

Der Einsatz einer Kaperflotte diente mehreren Zwecken. In Friedenszeiten wurde sie zur Seebefriedung eingesetzt, also zur Bekämpfung von Piraten. Im Krieg sollte sie feindliche Flottenkräfte binden, denn wenn diese die eigenen Handelsschiffe schützen mußten, konnten sie nicht ihrerseits auf Kaperfahrt gehen. Außerdem wurde sie zur Überwachung eines Handelsboykotts eingesetzt. Es gab jedoch keine ständige Kriegs-

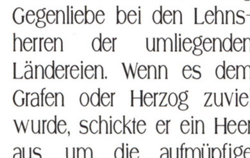


flotte. Vielmehr wurden auf den Hansetagen die einzelnen Kontingente an Schiffen und Kriegsknechten festgelegt, die eine Stadt zu dem gemeinsamen Unternehmen beizusteuern hatte. Handelsschiffe und mitunter auch kleine Fischereifahrzeuge wurden zu Kriegsschiffen umgerüstet.



öldner verteidigen eine Stadt bei Belagerungen

Häufig stießen die Autonomiebestrebungen des städtischen Bürgertums im Mittelalter auf wenig Gegenliebe bei den Lehnsherren der umliegenden Ländereien. Wenn es dem Grafen oder Herzog zuviel wurde, schickte er ein Heer aus, um die aufmüpfige



gehen. Bei der Aufstellung der Flotte wird jeder ihrer Segler, der sich in dem bewußten Hafen aufhält, registriert. Sie werden per Dialogbox gefragt, ob Sie das betreffende Schiff in die Kaper–Flotte eingliedern wollen oder nicht.

Während der Operation kreuzt die Flotte auf den Meeren und sucht nach Piraten und Blockadebrechern. Nach einer gewissen Zeit kehren die Schiffe zu ihrem Ausgangspunkt zurück und stehen Ihnen wieder zur Verfügung – sofern sie die Operation überstanden haben.

Eigene Kaper-Flotten aufstellen

Als Bürgermeister können Sie auch selbst eine Kaper–Flotte zusammenstellen. Gehen Sie ins Rathaus und klicken Sie die mittlere der drei Türen mit dem Schiff über dem Türsturz an. Ihre Kaper–Flotte setzt sich ausschließlich aus Schiffen von Bürgern Ihrer Heimatstadt zusammen. Sie können sie vor Ihrer Stadt patroullieren oder frei über alle Meere fahren lassen.

Aufruf und Aufstellung der Flotte laufen genauso ab wie bei einer hansischen Flotte.

Die Flotte dient jedoch nicht nur der Bekämpfung von Piraten, sondern ebenso der Überwachung von Handelsblockaden. Wenn es in einem ausländischen Kontor zu gewaltsamen Übergriffen gegen die hansischen Kaufleute kommt, kann die Hanse einen Boykott beschließen. Falls Sie diesen mißachten, kann Ihr Schiff von der Flotte aufgebracht werden, und Sie müssen eine Strafe zahlen.

BELAGERUNG

Söldner anwerben

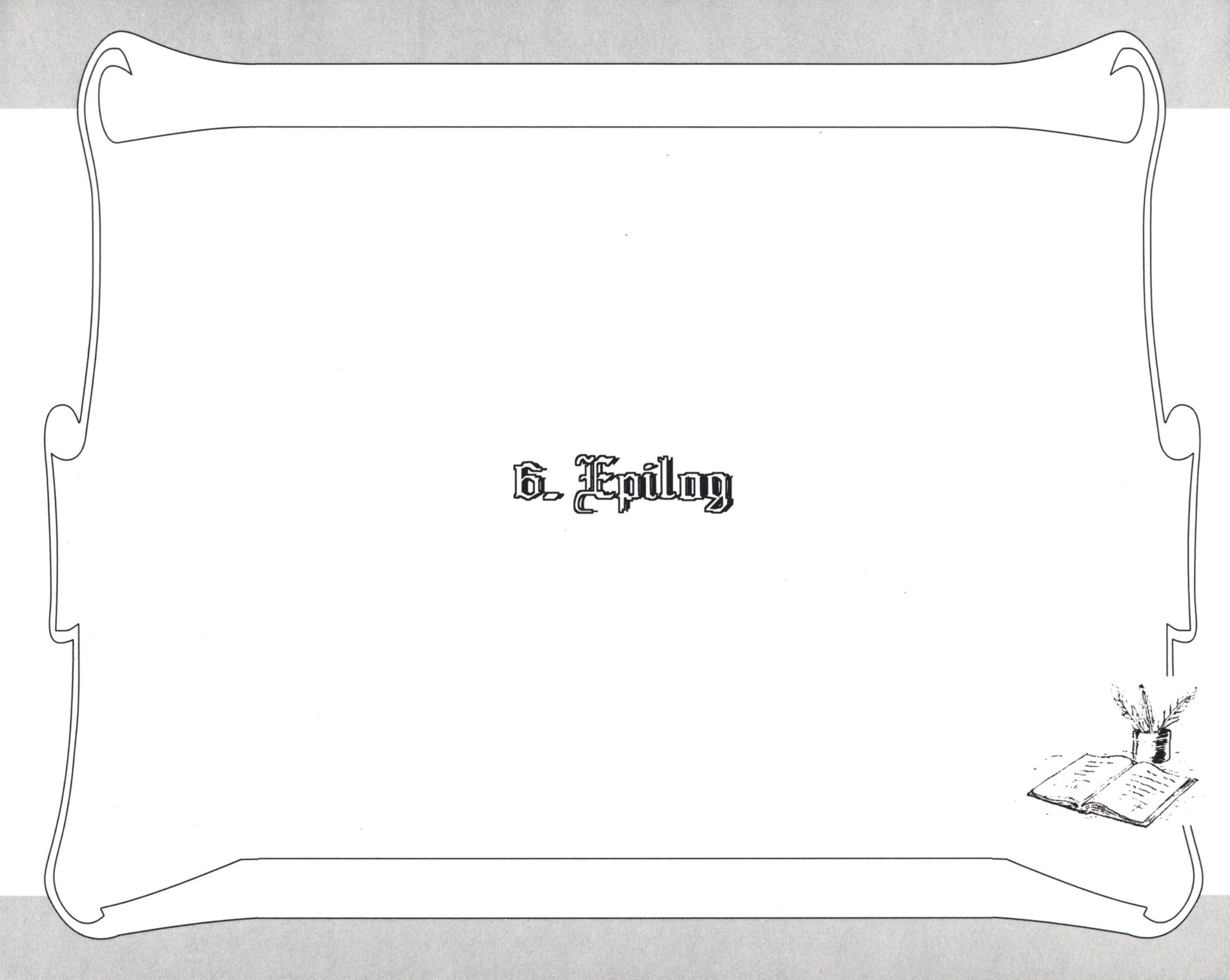
Für die Wehrhaftigkeit Ihrer eigenen Stadt sollten Sie als Bürgermeister schon in Friedenszeiten vorsorgen, indem Sie Söldner anwerben. Der Rat bewilligt Ihnen aus Steuermitteln den Sold für 200 Kriegsknechte. Alles, was Sie darüber hinaus aufstellen, geht zu Ihren eigenen Lasten.
Um Söldner zu werben, müssen Sie zunächst in Ihrem Lager Handwaffen, Tuch, Getreide und Fleisch bereitstellen. Anschließend gehen Sie ins Rathaus und klicken die Tür mit den gekreuzten Klingen über dem Sturz an. Auf einer Bulle erhalten Sie Auskunft darüber, wie viele Soldaten die Stadt bereits unter Waffen hält und wie viele Sie noch ausrüsten können. Durch Anklicken von "aufstellen" wird jeweils ein Fähnlein mit etwa 100 Soldaten gebildet.
Klicken Sie "entlassen" an, wird Ihre Armee um ein Fähnlein verkleinert.



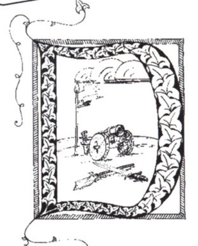
Stadt zu belagern. Wenn auf der Rolle eine Stadt den Anmarsch feindlicher Truppen meldet, ersucht sie gleichzeitig die anderen Städte um Hilfe. Sie können ihre Verteidigungsanstrengungen mit Materiallieferungen unterstützen.

Mit dem Erreichen des Bürgermeisteramtes haben Sie die politische Bühne betreten. Im Gegensatz zu den "Berufspolitikern" unserer Tage, müssen Sie sich stets vor Augen halten, daß der Handel Ihre erste Aufgabe ist. Alle Ihre Entscheidungen sollten sich daran orientieren, damit Sie sich auch in den auswärtigen Niederlassungen einen Namen machen, die letzte Stufe der Karriereleiter erklimmen und das Spiel gewinnen können.





6. Epilog



D

er Städtebund führt Krieg - und siegt

Das Jahr 1356, in dem sich erstmals Vertreter der Hansestädte zu einer gemeinsamen Sitzung in Lübeck trafen, wird vielfach als Gründungsdatum der Hanse genannt. Allerdings wird dabei übersehen, daß es weder einen formellen Gründungsakt, noch eine schriftliche Festlegung der Rechte und Pflichten der Mitglieder gab. Während der ganzen wechselvollen Geschichte des Bundes existierte nicht einmal eine Liste der Städte, die ihm angehörten. Nichtsdestotrotz wurde festgelegt, daß nur derjenige Händler in den Genuß der Handelsprivilegien kommen dürfe, der das Bürgerrecht in einer Hansestadt erworben habe. Somit war der Wandel von der Kaufmannshanse zur Städtehanse offiziell vollzogen. Zudem etablierte sich der Hansetag in der Folgezeit als politisches Entscheidungsgremium des Bundes.

Seine Durchsetzungsfähigkeit indessen hing immer davon ab, wie viele Städtevertreter am Hansetag teilnahmen und wie viele Städte sich letztlich an die dort gefaßten Beschlüsse hielten. Jedesmal aufs neue erwies es sich als diplomatischer Eiertanz, eine hinreichend große Zahl von Städten zusammenzubringen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Den Händlern war stets noch das eigene Hemd näher als der Rock des anderen, will heißen, ihre Bereitschaft zur Zusammenarbeit hing davon ab, wie sich ihre Einzelinteressen mit der offiziellen Politik vereinbaren ließen.

Daran wird deutlich, daß es sich bei der Hanse nicht um einen Staat oder ein staatsähnliches Gebilde handelte, sondern um einen freiwilligen Zusammenschluß von Städten, in denen die bürgerliche Schicht der Fernhändler das Sagen hatte. Dementsprechend verfolgte die Hanse auch nie irgendwelche territorialen Ziele.

Es ging ihr immer nur um die Wahrung ihrer Handelsprivilegien und die Verteidigung ihrer städtischen Autonomie gegen die Ansprüche der feudalen Herrscher.

Weil die Politik von Kaufleuten gemacht wurde, tat sich die Hanse besonders schwer, ihre Interessen auf kriegerische Weise durchzusetzen, da dies ja stets mit materiellen Verlusten verbunden ist. Nur wenn man

sich absolut nicht mehr anders zu helfen wußte, griff man auf dieses Mittel zurück. So etwa 1361.
Der dänische König Waldemar IV. "Atterdag" hatte in den vorangegangenen zwanzig Jahren sein zerrüttetes Reich wieder in Ordnung gebracht und einstmals an Schweden verlorene Territorien, vor allem die Halbinsel Schonen mit ihrem wichtigen Fischmarkt, zurückgewonnen. Die Hanse war ihm ein Dorn im Auge, weil die deutschen Händler auf Schonen Sonderrechte besaßen, die empfindlich in seine Finanz- und Rechtshoheit eingriffen. Deshalb drangsalierte er sie mit immer neuen Forderungen für die Bestätigung ihrer Privilegien und schreckte auch vor Vertragsbruch, Raub und Erpressung nicht zurück, um den hansischen Kaufleuten das Leben so schwer wie möglich zu machen.
Als er schließlich 1361 auch noch die Insel Gotland überfiel und die Hansestadt Visby einnahm, wurde es dem Bund zuviel: Auf einem Hansetag in Greifswald beschloß man dem Dänenkönig mit militärischer Gewalt entgegenzutreten. Man nahm an, daß ihm mit einer Handelssperre allein nicht beizukommen war.

Nun besaß die Hanse weder ein stehendes Heer noch eine Kriegsflotte. Daher wurde eine Sondersteuer - der "Pfundzoll" - erhoben, um Söldner anzuwerben und von den Städten zu stellende Schiffe zu bewaffnen. Und man suchte die Unterstützung der Feinde Waldemars. Norwegen und Schweden und einige Territorialfürsten sagten ihre Hilfe zu.

Im Frühjahr 1362 brach eine Flotte von 27 Kriegskoggen und 25 kleineren Schiffen unter der Führung des Lübecker Bürgermeisters Johann Wittenborg auf, um Dänemark im Kern zu treffen: In Kopenhagen, wo Waldemar IV. ein Schloß errichtet hatte. Auf Drängen der skandinavischen Verbündeten wurde die Flotte jedoch zunächst nach Helsingborg umgeleitet, um die dortige Festung zu belagern. Weil sich die Verbündeten entgegen der Vereinbarung dort nicht sehen ließen, nahm Wittenborg sein ursprüngliches Vorhaben wieder auf: Stadt und Schloß Kopenhagen wurden geplündert. Dabei wurde der Sohn Waldemars, Christoph, von einem Steingeschoß aus einer Wurfmaschine getroffen. Er starb an den Folgen der Verletzung. Der Dänenkönig

selbst ließ sich nicht sehen. Anschließend nahm die Flotte nahm wieder Kurs auf Helsingborg. Doch die Armeen der Bündnispartner waren dort immer noch nicht eingetroffen. Also entschloß sich Wittenborg, die Festung im Alleingang zu nehmen. Dafür benötigte er jedoch fast alle Soldaten, die ihm zur Verfügung standen, so daß die Schiffe nahezu schutzlos zurückblieben.

Die Dänen griffen die vor Reede liegende Flotte an und rieben sie fast völlig auf. Wittenborgs Heer, von den Verbündeten im Stich gelassen und vom Nachschub abgeschnitten, mußte kapitulieren.

Für die Gefangenen forderte Waldemar hohe Lösegelder. Und Bürgermeister Wittenborg kostete diese Niederlage den Kopf: 1363 wurde er auf dem Marktplatz von Lübeck hingerichtet.

In den nachfolgenden Verhandlungen bewies die Hanse mehr Geschick, denn sie erreichte, daß ihre alten Privilegien weitgehend bestätigt wurden.

In diesem Konflikt zeigten sich erste Uneinigkeiten zwischen den Städten, einige verweigerten die Zahlung des Pfundzolls, dessen Aufrechterhaltung auf einem Hansetag 1362 beschlossen worden war. Waldemar gelang es, die verschiedenen Städtegruppierungen, die dabei zutage traten, gegeneinander auszuspielen.

Doch die Willkürmaßnahmen, unter denen die deutschen Kaufleute in Dänemark auch weiterhin zu leiden hatten, brachten die Städte schon bald wieder zusammen. Die Initiative für ein erneutes Kriegsbündnis ging diesmal vom Deutschen Orden aus. Waldemar hatte Schiffe aus den preußischen und livländischen Städten kapern lassen und damit den Bogen endgültig überspannt. 1367 wurde auf einem Hansetag in Köln das neue Bündnis besiegelt, das als "Kölner Konföderation" in die Geschichte einging. 57 Städte vom preußischen Ordensland bis nach Holland schlossen sich ihm an. Zu dieser Kriegskoalition gesellte sich auch noch der neue schwedische König, einige deutsche sowie eine Reihe abtrünniger dänischer Fürsten.

Mit der Versendung von Beschwerdebriefen an den Kaiser, den Papst sowie die Könige von England und Polen versuchte die Hanse den Dänenkönig zunächst politisch zu isolieren. 1368 wurden schließlich die Feindseligkeiten mit Angriffen auf Städte an der südnorwegischen Küste eröffnet. Damit gelang es bald,

Norwegen, das zwischenzeitlich zum wichtigsten Verbündeten Dänemarks geworden war, zum Ausscheiden aus dem Krieg zu zwingen. Auch im weiteren Verlauf der Auseinandersetzung blieb die Hanse siegreich. Ihre Schiffe beherrschten bald die Seewege, und ihre Truppen drangen auf der Halbinsel Schonen unaufhaltsam vor. Kopenhagen und Helsingör fielen. Dennoch dachte Waldemar, der sich im Ausland aufhielt und vergeblich um Unterstützung nachsuchte, nicht daran, aufzugeben. Der Koalition blieb nichts anderes übrig, als erneut die Sundfestung Helsingborg zu belagern. Würde sie fallen, hätte die Hanse die Herrschaft über den wichtigsten Seeweg zwischen Nord- und Ostsee errungen und die Niederlage Dänemarks wäre vollständig gewesen. Der Winter ließ den Krieg zum Erliegen kommen.

Die Dänen waren entschlossen, so lange wie möglich Widerstand

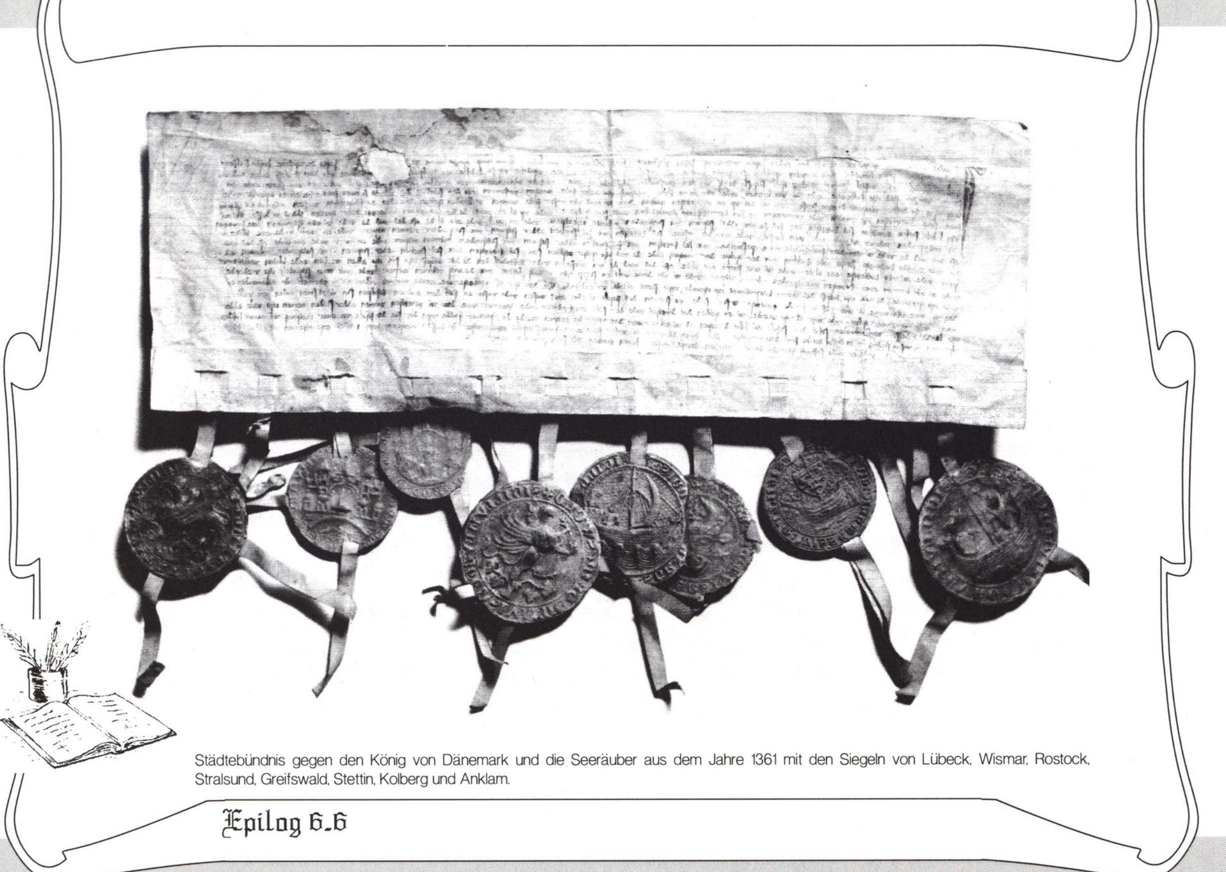
Bergen, um 1580.
Ältestes Bild der Stadt mit der Deutschen Brücke sowie der Kirche der Kaufleute.
Stich von Hironymus Scholeus.

zu leisten, doch der stärksten Waffe der Hanse hatten sie letztlich nichts entgegenzusetzen: dem Geld. Die Befehlshaber der Festung wurden bestochen, und im September 1369 pflanzten die Hansen in Helsingborg ihr Banner auf.
Der Krieg endete mit dem Stralsunder Frieden von 1370. Die hansischen Handelsprivilegien für Dänemark wurden bestätigt. Darüber hinaus behielt sich die Hanse ein Mitspracherecht bei der Besetzung des dänischen Thrones vor.
Dieser Sieg stellte den Höhepunkt der hansischen Machtentfaltung dar. Mit ihm hatte sich das Bürgertum auch auf der internationalen Bühne neben Adel und Kirche als dritte politische Kraft etabliert.



Die Hanse muß um die Erhaltung ihres Monopols kämpfen

Seit mehr als 200 Jahren trieben deutsche Kaufleute nun schon Handel auf den Meeren Nordeuropas. Mittlerweile erinnerte nichts mehr an die wagemutigen Kauffahrer der Anfangszeit, die ihr Leben und all ihre Habe einer primitiven Nußschale anvertrauten, mit der sie auf der Suche nach neuen Märkten ruhelos von Küste zu Küste segelten.
Die Händler dirigierten ihre Unternehmungen jetzt aus dem sicheren Kontor heraus. Sie hatten Faktoreien in den wichtigsten Städten, die ihre Interessen vertraten, und Kapitäne, die ihre leistungsfähigen Koggen sicher über die rauhe Nordsee und die von Piraten heimgesuchte Ostsee steuerten. Den Territorialfürsten hatten sie Autonomie abgetrotzt und die städtische Kultur zu hoher Blüte geführt. Und schließlich hatten sie sogar international ihre Macht demonstriert.
Wo waren die neuen Herausforderungen?
Was gab es noch zu erreichen?
Mit dem Handelsmonopol im gesamten Nord- und Ostseeraum hatte die Hanse ihre größte Ausdehnung erreicht. Ihre Aktivitäten hatten der landwirtschaftlichen und gewerblichen Produktion in diesem Gebiet neue Impulse gegeben. Geld als Machtfaktor hatte die alten Mächte das Fürchten gelehrt. Nun richtete die Hanse



Städtebündnis gegen den König von Dänemark und die Seeräuber aus dem Jahre 1361 mit den Siegeln von Lübeck, Wismar, Rostock, Stralsund, Greifswald, Stettin, Kolberg und Anklam.

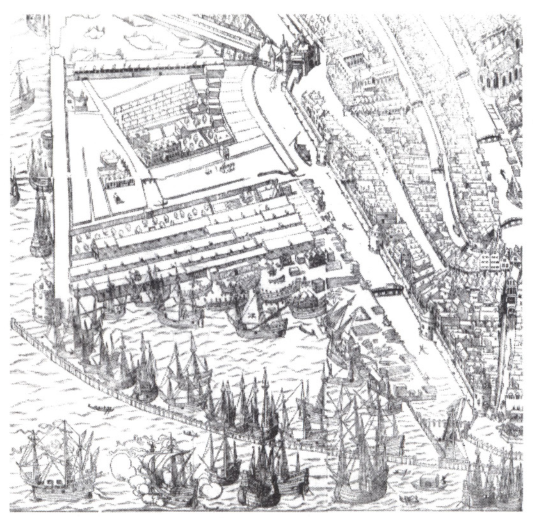
ihre Kräfte darauf, das einmal etablierte System zu bewahren. Natürlich fehlte es auch in der Zeit nach dem Stralsunder Frieden nicht an Versuchen, die Privilegien der deutschen Kaufleute zu beschneiden. Die Hanse reagierte auf derlei Provokationen wie sie es von Anfang an getan hatte: Mit Boykottmaßnahmen. Im Jahre 1388 wurden gleichzeitig England, Flandern und Novgorod blockiert. In letzterem Fall dauerte die Sperre bis 1392.

Viel schwerwiegender als diese Machtproben waren jedoch die einschneidenden politischen Veränderungen in den Ländern der hansischen Interessensphäre.
1397 wurden die drei nordischen Reiche Dänemark, Norwegen und Schweden in der "Kalmarer Union" vereinigt. Dieses skandinavische Großreich versuchte unter dem Unionskönig Erich von Pommern einmal mehr, seine Grenzen bis vor die Tore Lübecks auszudehnen. Er trachtete danach das Herzogtum Schleswig einzunehmen, das als Lehen dem Grafen von Holstein zugefallen war. Zunächst versuchte Erich die Unterstützung der Hanse zu gewinnen. Nachdem die Städte sich ihm jedoch verweigerten, ging er dazu über, ihren Einfluß in Skandinavien zurückzudrängen und sie mit neuen Zöllen und Zwangsmaßnahmen zu überziehen. 1426 kam es deshalb erneut zum Krieg.
Auch im Osten ging der Einfluß der Hanse zurück, nachdem einer ihrer wichtigsten Verbündeten, der Deutsche Orden, im Jahre 1410 von einer polnisch-litauischen Koalition in der Schlacht bei Tannenberg/Grunwald besiegt wurde.
Im Westen wuchs unterdessen eine noch viel größere Gefahr heran: Konkurrenz durch englische und vor allem niederländische Händler.
Den Einfluß der "merchant adventurers", wie sich die Kaufleute von der Insel nannten, konnte die Hanse zunächst noch einigermaßen begrenzen. England war durch den Hundertjährigen Krieg gegen Frankreich und die sich anschließenden "Rosenkriege" zwischen den Häusern York und Lancaster geschwächt. Gegen die Holländer indessen fanden die deutschen Kaufleute auf Dauer kein Mittel.
Zu Beginn des 15. Jahrhunderts entwickelte sich in den niederländischen Stadten zügig die gewerbliche Produktion. Besonders im Schiffbau wurden große Fortschritte erzielt. Hinzu kam, daß die Provinzen

Flandern, Brabant, Seeland und Holland unter der Herrschaft Herzog Philipps des Guten von Burgund zu einem Staat vereinigt wurden. Er bot den holländischen Kaufleuten starken Rückhalt, als sie nach und nach in die Ostsee vordrangen und der Hanse deren Monopol streitig machten.

Ausgerechnet in diesen unruhigen Zeiten begannen in Lübeck und ihren Nachbarstädten innenpolitische Auseinandersetzungen zwischen den patrizischen Ratsherren und den übrigen Bürgern. Diese hatten zwar den größten Teil der Steuerlast zu tragen, waren jedoch nicht an der Macht beteiligt. Infolge der Turbulenzen büßte Lübeck seine Führungsrolle innerhalb der Hanse ein. Die übrigen Städte gingen mehr und mehr ihre eigenen Wege. Der Zerfall des Bundes begann.

1426 schlossen Hamburg, Lübeck, Wismar, Rostock, Stralsund, und Lüneburg ein Schutzbündnis gegen Dänemark. Die pommerschen Städte traten diesem Vertrag aus Rücksicht auf die verwandtschaftlichen Beziehungen ihrer Landesherren mit dem Unionskönig Erich nicht bei. Nachdem der skandinavische Herrscher mit der



Schiffswerft (Lastadie).
Seilerbahn zur Taufabrikation und ‹lakenramen› zum Trocknen von Laken aus Wollstoffen.
Holzschnitt von Cornelis Anthonisz, Amsterdam 1549 (Ausschnitt).

Hanse keine Einigung in seinem Sinne erzielen konnte, setzte er die deutschen Kaufleute in seinem Reich zunächst wirtschaftlich unter Druck. Er erhöhte die Abgaben und führte einen Zoll für Schiffe ein, die den Sund durchfahren wollten. Gleichzeitig beugte er einer möglichen Handelsblockade durch die Hanse vor, indem er englischen und holländischen Händlern die Märkte öffnete.

So war denn der Ausbruch des Krieges nur eine Frage der Zeit.

Das erste Seegefecht im Frühjahr 1427 verloren die hansischen Einheiten. Die Niederlage führte zu erheblichen Mißstimmungen in den beteiligten Städten, die Erich für sich zu nutzen versuchte, indem er die Bevölkerung gegen die Ratsherren aufwiegelte. Das mißlang gründlich.

Die Auseinandersetzung entwickelte sich in der Folgezeit zu einem erbarmungslosen Kaperkrieg. 1428 unternahm die Hanse einen Angriff auf Kopenhagen, bei dem ein großer Teil der dänischen Flotte entweder zerstört oder durch in der Hafeneinfahrt versenkte Schiffe blockiert wurde. Doch auch diese Aktion konnte den Krieg nicht entscheiden. Mit wechselndem Erfolg wurden die gegenseitigen Überfälle und Plünderungen fortgesetzt. Bald machte sich auf Seiten der Städte Kriegsmüdigkeit bemerkbar, denn die Kosten wuchsen ins Unermeßliche, und die Beute stand in keinem Verhältnis dazu.

1430 schlossen Rostock und Stralsund einen Separatfrieden mit König Erich; der Prestigeverlust, den die Hanse durch diesen Schritt erlitt, wog weit schwerer als jede militärische Niederlage.

Die restlichen vier Städte verblieben im Kriegszustand mit Dänemark, bis 1432 ein Waffenstillstand geschlossen wurde. Erst der Zerfall der Kalmarer Union führte 1435 endgültig zu einem Friedensschluß. Die alten Privilegien der Hanse wurden in Dänemark bestätigt. Allerdings konnte nicht verhindert werden, daß die Holländer und Engländer weiter in den Ostseeraum vordrangen.

Die angelsächsischen Kaufleute errichteten in Danzig einen wichtigen Stützpunkt. Alle Versuche Lübecks, sie von dort wieder zu vertreiben, schlugen fehl. Danzig selbst erkannte bald die Vorteile, die es aus dem Handel mit den merchant adventurers ziehen konnte und unterlief alle Bemühungen der Hanse, die darauf

ausgerichtet waren, das Monopol zu erhalten. Als nach dem zweiten Thorner Frieden (1466) der preußische Ordensstaat aufgelöst und die preußischen Hansestädte dem Königreich Polen eingegliedert wurden, erlebte Danzig einen rasanten Wirtschaftsaufschwung. Aufgrund des fruchtbaren Hinterlandes, das ihm jetzt zugefallen war, entwickelte es sich zu einem der wichtigsten Exporthäfen für landwirtschaftliche Produkte. Die neue wirtschaftliche Stärke im Verein mit der größeren Freiheit führten zu einem stärkeren Selbstbewußtsein der Danziger Kaufleute, das sie in mehr politische Eigenständigkeit umsetzten. Lübecks Vormachtstellung innerhalb der Hanse schwand mehr und mehr.

Bereits in der ersten Hälfte des 15. Jahrhunderts lehnten sich die englischen Händler in ihrer Heimat gegen die Behinderung ihrer eigenen Handelstätigkeit durch deutschen Kaufleute auf. Immer noch waren diese durch die ihnen zugestandenen Privilegien bessergestellt als die Einheimischen.

König Edward IV. aus dem Hause York, der als Nachfolger des Lancasters Heinrich IV. 1461 den Thron besetzt hatte, wollte diesen Zustand beenden. 1469 ließ er den Stalhof stürmen und plündern. Die hansischen Kaufleute wurden festgenommen. Daraufhin schickten die Städte Kaperschiffe in die Nordsee und den Ärmelkanal. Allerdings standen sie nicht mehr unter einem gemeinsamen Kommando. Zeitweise verloren sie außerdem ihre Operationsbasen in Flandern, weil Herzog Karl der Kühne seine Häfen für sie sperrte.

So wurde der Ausgang dieses Krieges auch nicht mit militärischen Mitteln, sondern durch diplomatischen Bemühungen erzielt. In diese schaltete sich auch der Herzog von Burgund ein, denn er brauchte sowohl England als auch die Hanse, um seinen Staat zwischen Deutschland und Frankreich zu sichern. Zum Erfolg der deutschen Kaufleute hat sicherlich auch beigetragen, daß Edward IV. innenpolitisch so sehr unter Druck geriet, daß er das Land verlassen mußte.

Der Frieden von Utrecht (1474) sah vor, daß die hansischen Privilegien wiederhergestellt wurden. Außerdem mußte England eine Entschädigung von 10.000 Pfund zahlen. Vom englischen Unterhändler John Russel ist in diesem Zusammenhang das Wort überliefert, daß er lieber mit allen Fürsten der Welt verhandeln wolle als

mit einem hansischen Ratssendboten. Das sollte jedoch der letzte große Erfolg der Hanse sein. Im Jahre 1492 brach ein ebenso wagemutiger wie gottesfürchtiger Seemann im Dienste seiner allerheiligsten spanischen Majestäten mit drei Karavellen auf, seinen Herrschern die Reichtümer Asiens zu erschließen und sie damit in die Lage zu versetzen, die heilige Stadt Jerusalem von den Ungläubigen zu befreien - 200 Jahre nach Ende der Kreuzzüge. Völlig irrige Vorstellungen über den Umfang der Erdkugel machten ihn glauben, daß die sagenhaften Länder aus denen Seide und Gewürze kamen, viel rascher zu erreichen wären, wenn man wacker Westkurs steuere.

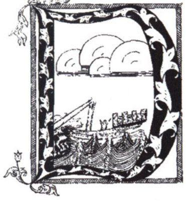
Christóbal Colón oder, wie er später genannt wurde, Christoph Columbus sollte sein Ziel niemals erreichen.

Er verfehlte es sogar gründlicher, als er sich jemals vorzustellen vermochte.

Das "Zeitalter der Entdeckungen", das mit seiner Fahrt eingeläutet wurde, und die politischen und vor allem geistigen Veränderungen, die damit einhergingen, wirbelten das mittelalterliche Machtgefüge mit Kaiser und Papst als höchsten Instanzen gründlich durcheinander. Einige Staaten verschwanden, andere begannen ihren Aufstieg zur Weltmacht. Die Reformationsbewegung trachtete danach, die alleinseligmachende Kirche zu erneuern - und wurde bald zu einem Katalysator für den ganz weltlichen Drang der Ohnmächtigen nach Teilhabe an der Macht.

Auch die Hanse wurde von diesem Strudel erfaßt und fortgespült. Wenngleich einige ihrer Mitglieder auch weiterhin prächtig gediehen oder erst jetzt so richtig in Schwung kamen.

Der Städtebund hatte seinen Platz in der festgefügten Ordnung des Mittelalters gehabt. In einer Zeit, als die feudalen Potentaten, beseelt vom ritterlichen Ideal und im Bewußtsein ihrer gottgegebenen Stellung, auf die arbeitende Bevölkerung verächtlich herabgesehen hatten, überschritten die Kaufleute Grenzen und zeigten, daß man sich auch durch eigene Leistung Achtung erwerben konnte. In der neuen, größeren Welt nach der Entdeckung Amerikas hingegen wurde das alte Privilegiensystem der Hanse, das den Händlern so lange Sicherheit garantiert hatte, zum Hemmschuh der weiteren Entwicklung. Die daran festhielten, waren dazu verdammt, zusammen mit ihm unterzugehen. Den anderen hingegen eröffneten die freien Weltmeere neue Möglichkeiten.



as Handelssystem der Hanse bricht zusammen

Es war vor allem Lübeck, die Königin der Hanse, die am alten System des privilegierten Ost-West-Handels festhielt. Selbst dann noch, als es längst unbedeutend und überflüssig geworden war und die Bundesgenossen ihr Heil in der Flucht, also in der Zusammenarbeit mit den wirtschaftlich immer stärker werdenden Engländern und Holländern suchten. Hamburg, Elbing und Danzig taten sich dabei besonders hervor und zogen großen Gewinn daraus, während Lübecks Bedeutung schwand.

Die östliche Säule des hansischen Handelsimperiums brachte Iwan III. zu Fall. Der Moskauer Großfürst, der sich als erster den Titel "Zar" zulegte, hatte in seinem Bestreben, die russischen Territorien unter seine Herrschaft zu bringen, im Jahre 1478 Novgorod erobert. 1494 wurde der Peterhof gestürmt und die dortigen Kaufleute festgenommen. Damit hatte das Novgoroder Kontor aufgehört zu existieren. Den Rußlandhandel übernahmen die livländischen Städte Riga, Reval und Dorpat und verteidigten ihn eifersüchtig selbst gegen hansische Bündnispartner.

Immer weiter zerbröckelte der einstmals so mächtige Städtebund. Innenpolitische Auseinandersetzungen brachten das Machtgefüge zusätzlich durcheinander. Sie entzündeten sich an der lutherischen Reformation und entwickelten sich schon bald zu sozialen Auseinandersetzungen zwischen den unter-privilegierten Bürgern und den hansischen Patrizierräten. Zudem wurde besonders in Norddeutschland die Macht der Fürsten, die sich zu dem neuen Glauben bekannten, gestärkt. Plötzlich waren sich die Feudalherren auch nicht mehr zu schade, selbst zu ihrem Lebensunterhalt beizutragen. Sie gingen daran, die landwirtschaftlichen Güter, die auf ihren Ländereien erzeugt wurden, zu exportieren. Dabei mieden sie oftmals die großen Hansestädte. Über die sogenannten Klipphäfen, kleine, nichtprivilegierte Hafenplätze, wurden die Erzeugnisse direkt an die Holländer und Engländer verkauft.

Im Gegensatz zu Deutschland gingen in Skandinavien die Zentralgewalten gestärkt aus der Reformation



Groß-Nowgorod am Wolchowfluß, 17. Jhd.; zeitgenössischer Kupferstich.

hervor. Die Könige von Dänemark und Schweden setzten das neue Glaubensbekenntnis rigoros durch und überführten die kirchlichen Schätze in die Staatsschatullen. Dabei tat sich besonders der schwedische Regent Gustav I. Vasa hervor. Dieser war es auch, der die dänische Vorherrschaft in Schweden beendete. Ebenso kompromißlos drängte er den Einfluß der Hanse zurück, indem er 1533 die Privilegien der Lübecker in seinem Reich abschaffte.

Im selben Jahr wurde der Lutheraner Jürgen Wullenwever, der sich als Kopf der bürgerlichen Opposition gegen den Patrizischen Rat profiliert hatte, zum Bürgermeister vor Lübeck gewählt. Er wollte, in krasser Überschätzung der eigenen Möglichkeiten, die einstige Vormachtstellung der Hanse in Skandinavien wiederherstellen und die Holländer ein für allemal vom Ostseehandel ausschließen.

Dies konnte er aber nur erreichen, wenn es ihm gelänge, Einfluß auf die Besetzung des dänischen Thrones zu nehmen, der frei geworden war, als König Friedrich I. 1533 starb. Wullenwever wollte zu diesem Zweck den Vorgänger Friedrichs, Christoph II., der 1532 inhaftiert worden war, mit militärischen Mitteln befreien. Er gewann für dieses Vorhaben die Unterstützung einiger Fürsten, die sich ebenfalls Hoffnungen auf den Thron machten. Außerdem standen ihm unzufriedene dänische Bürger und Bauern zur Seite.

Die meisten hansischen Bundesgenossen verweigerten ihm jedoch die Gefolgschaft. Sie suchten stattdessen auf diplomatischem Weg einen Ausgleich zwischen Holland und Lübeck. Aber die Verhandlungen 1534 in Hamburg platzten. Die Niederländer hatten längst die Schwäche und Uneinigkeit der

Hanse erkannt und pochten auf die Freiheit der Meere. Wullenwever indessen fühlte sich stark genug für eine militärische Konfrontation und trieb die Vorbereitungen für den Krieg voran. Dänemark schloß ein Schutzbündnis mit Schweden, das sich allmählich zur neuen Großmacht im Norden Europas entwickelte.

Der Ausgang des Krieges entschied über die Seeherrschaft in der Ostsee - und er ging für Lübeck und seine Verbündeten 1536 verloren. Jürgen Wullenwever wurde abgesetzt und später in Bremen als Ketzer gefangengenommen und zum Tode verurteilt.

Während die Zentralgewalten in Dänemark und vor allem in Schweden ihre Macht festigen konnten, und die Holländer und Engländer sich weiterhin im Handel mit Skandinavien und Osteuropa etablierten, war der Einfluß der Hanse faktisch verschwunden.

Vergeblich bemühte man sich um eine Reorganisation des Städtebundes. Sogar ein neues Amt wurde geschaffen, der Syndikus, eine Art Geschäftsführer. Erster Syndikus wurde der Kölner Rechtsgelehrte Dr. Heinrich Sudermann. Obwohl er sich redlich bemühte, scheiterte sein Versuch, der Hanse zu neuem Ansehen zu verhelfen letztlich an der Uneinigkeit der Städte.

In der Folgezeit wurde auch der westliche Eckpfeiler des hansischen Handelssystems gekippt. Die englische Königin Elisabeth I. ließ 1598 den Stalhof schließen. Zuvor hatte der deutsche Kaiser Rudolf I. ein Handelsverbot für die Engländer in Deutschland erlassen. Dies jedoch weniger auf Initiative der Hanse, als vielmehr weil der spanische König ihn dazu gedrängt hatte, der mittlerweile mit England um die Vorherrschaft auf den Weltmeeren kämpfte.

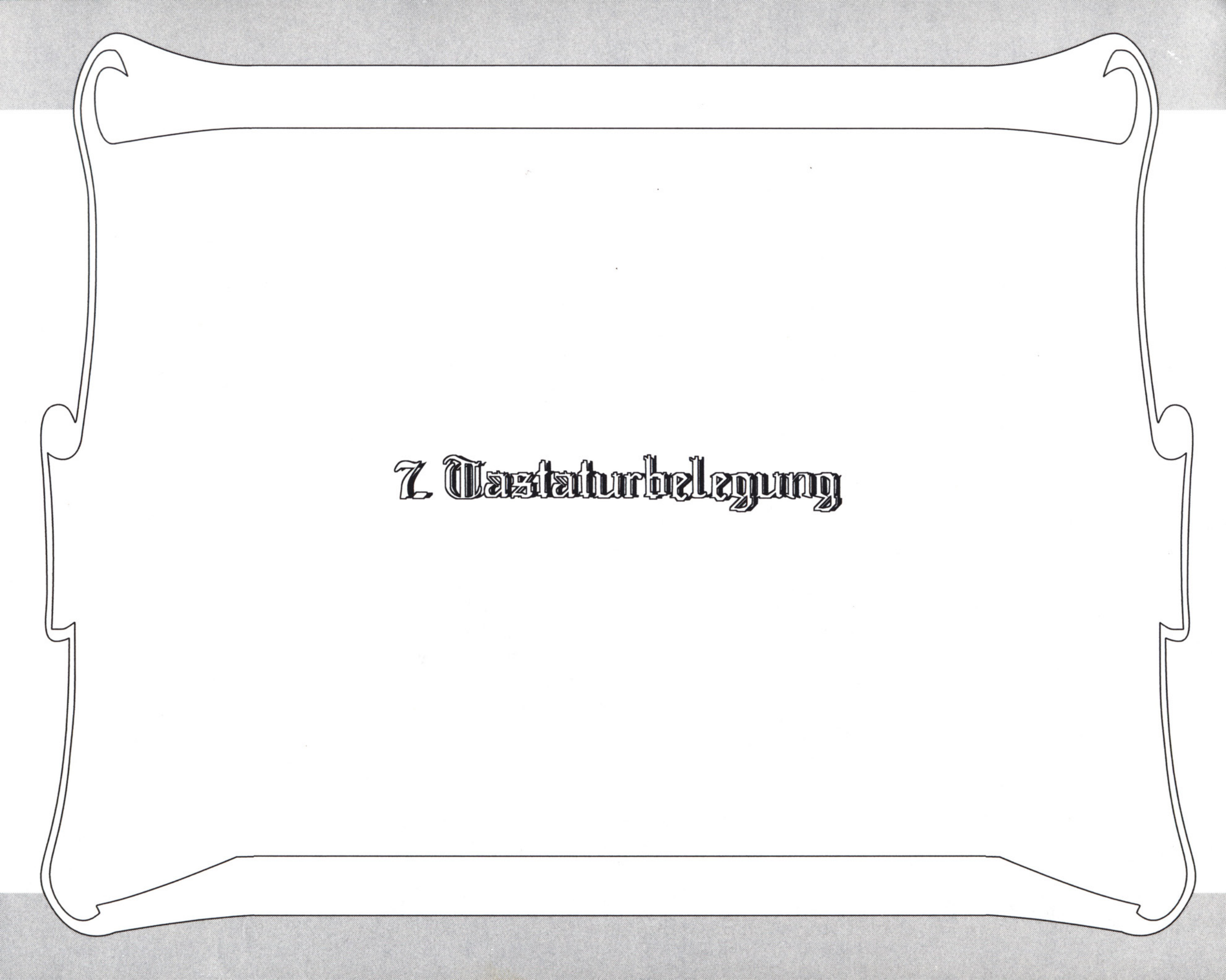
1606 erhielten die deutschen Kaufleute ihr Kontor zwar wieder zurück, aber ihre Privilegien wurden nicht erneuert.



Die flandrische Niederlassung hatte die Hanse zwischenzeitlich nach Antwerpen verlegt, weil der Hafen von Brügge unaufhaltsam versandete. Allerdings erwies sich dieser Schritt als wenig glücklich, denn im Kampf der niederländischen Provinzen gegen die spanische Fremdherrschaft wurde Antwerpen 1576 von den Spaniern geplündert. Stattdessen entwickelte sich das holländische Amsterdam zum bedeutenden nordwesteuropäischen Wirtschaftszentrum.

Dann brach der dreißigjährige Krieg aus. Deutschland wurde vollkommen verwüstet. Viele Städte an der Ostseeküste und in Westfalen kamen unter schwedische Herrschaft. Was von dem Bund noch übrig war, wurde zwischen den Fronten der großen Söldnerheere, die sich wie Heuschreckenschwärme durch das Land fraßen, zerrieben.
Zum letzten allgemeinen Hansetag 1669 traten nur noch neun Städte zusammen: Lübeck, Hamburg, Bremen, Danzig, Rostock, Braunschweig, Hildesheim, Osnabrück und Köln. Von diesen blieb als eine Art Nachlaßverwalter der Dreierbund Lübeck-Hamburg-Bremen übrig. 1774 wurde das Kontor in Bergen aufgelöst, 1853 der Stalhof. Das Antwerpener Haus wurde 1862 verkauft.

Das war das Ende der Geschichte der Hanse.



7. Tastaturbelegung

Funktionstasten

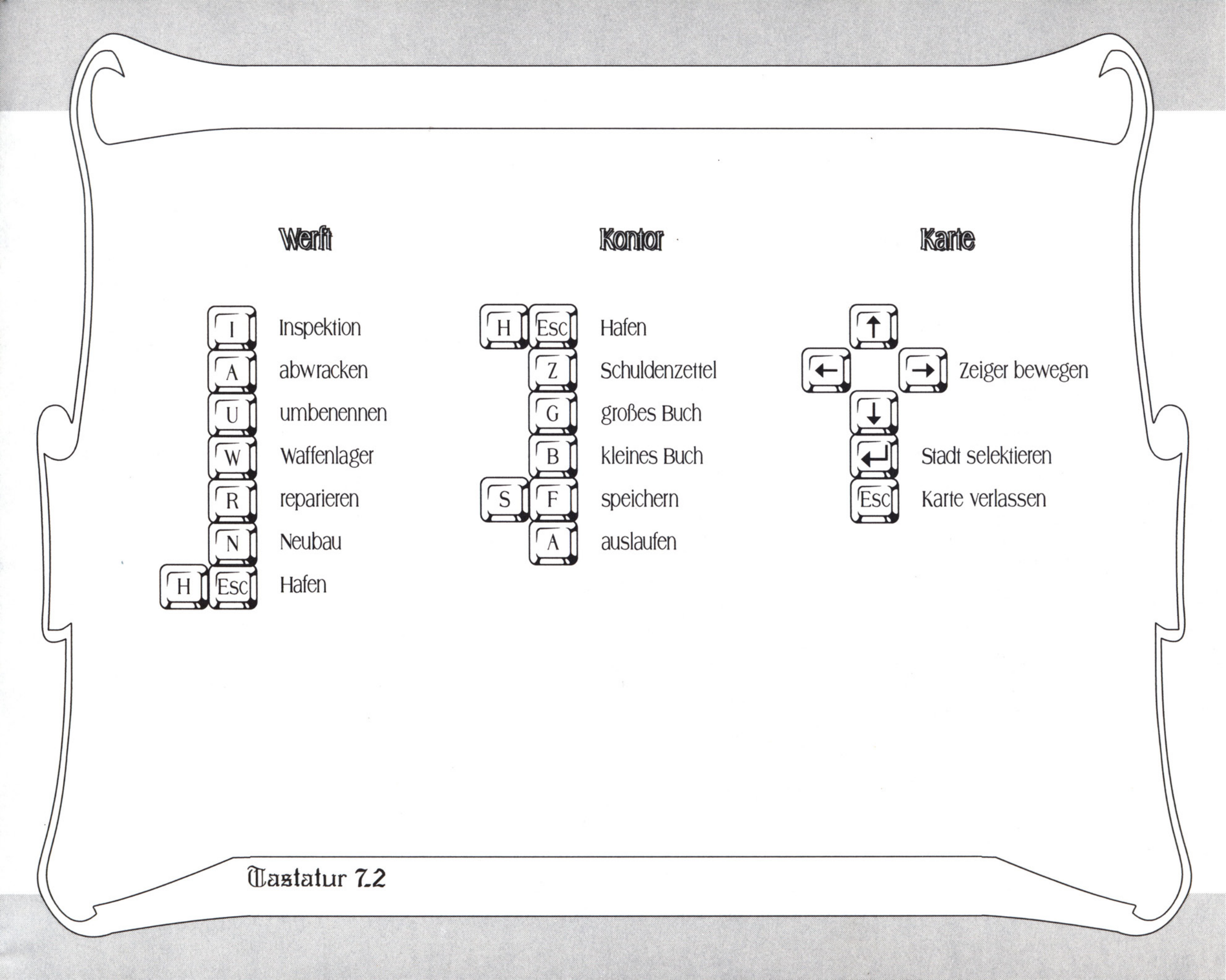
Taste	Funktion
F1	Karte
F2	Inspektion
F3	Kontor
F4	Lager
F5	Hafen
F6	Bank
F7	Markt
F8	Kirche
F9	Volksmeinung
F10	Pause

Hafen

Taste	Funktion
Esc	Kontor
K	Kneipe
B	Bank
W	Werft
G	Gilde
M	Markt
S	Schmiede
L	Lager
P	Pause

Markt

Taste	Funktion
H / Esc	Hafen
R	Rathaus
K	Kirche
V	Volksmeinung
F	Fest ankündigen
B	Badehaus
G	Gilde
W	Wagen



Werft

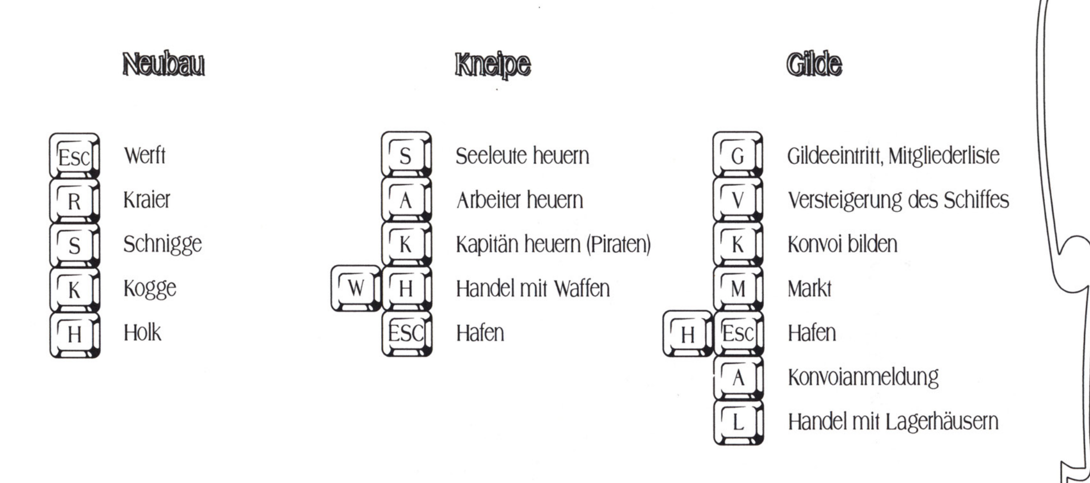
Taste	Funktion
I	Inspektion
A	abwracken
U	umbenennen
W	Waffenlager
R	reparieren
N	Neubau
H Esc	Hafen

Kontor

Taste	Funktion
H Esc	Hafen
Z	Schuldenzettel
G	großes Buch
B	kleines Buch
S F	speichern
A	auslaufen

Karte

Taste	Funktion
↑ ← → ↓	Zeiger bewegen
↵	Stadt selektieren
Esc	Karte verlassen


Neubau
Esc Werft
R Kraier
S Schnigge
K Kogge
H Holk
Kneipe
S Seeleute heuern
A Arbeiter heuern
K Kapitän heuern (Piraten)
W H Handel mit Waffen
ESC Hafen
Gilde
G Gildeeintritt, Mitgliederliste
V Versteigerung des Schiffes
K Konvoi bilden
M Markt
H Esc Hafen
A Konvoianmeldung
L Handel mit Lagerhäusern

Optionen

S	speichern
Esc	Kontor
b	beenden
P	Piratenabwehr ändern
F	formatieren
M	Monatsnamen umschalten
L	lange Meldungsanzeige
N	normale Meldungsanzeige
K	kurze Meldungsanzeige

Schmiede

K	angezeigte Waffe kaufen
Esc	Hafen
	weiterschalten

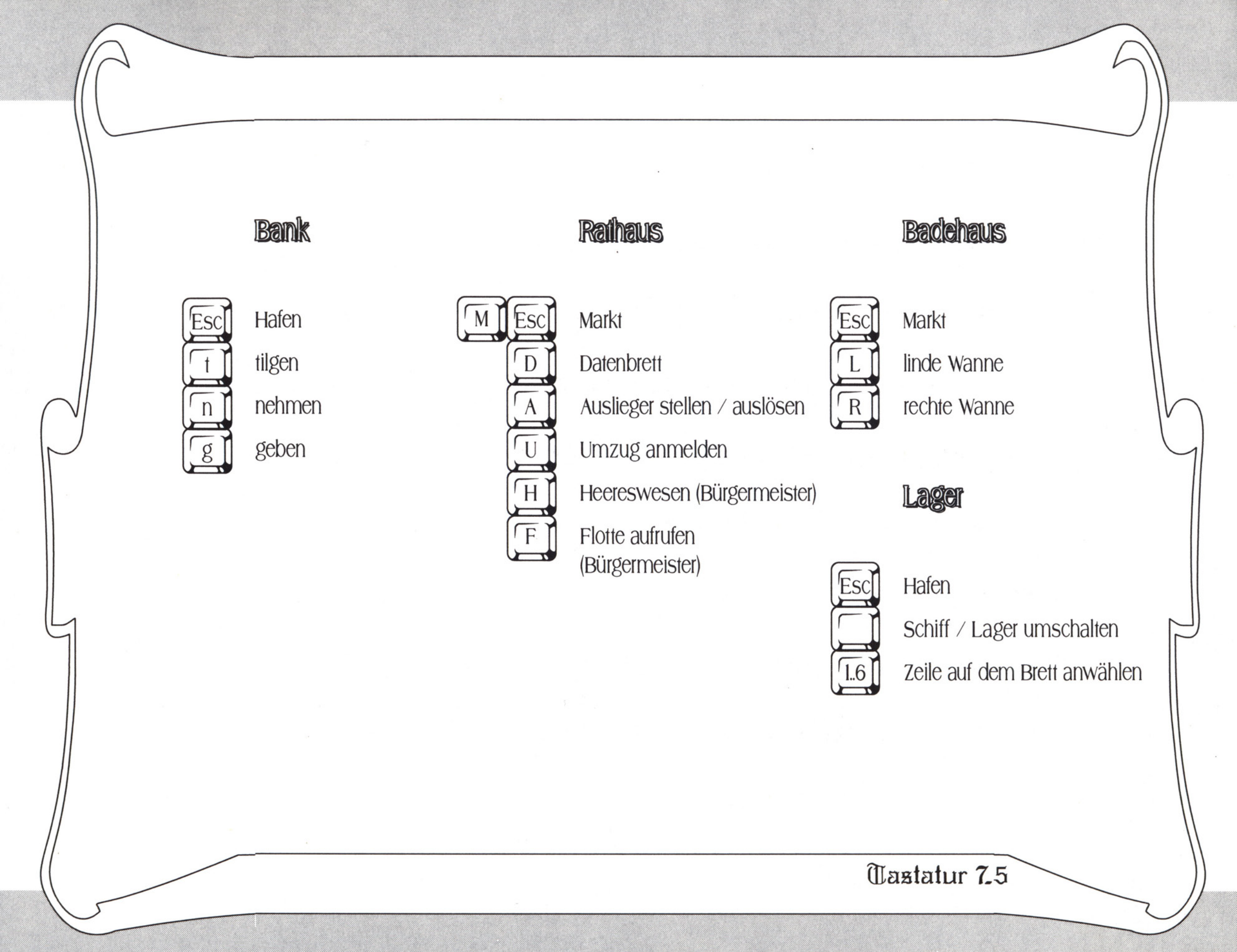
Waffenlager

Esc	Werft
k	kleine Blide
g	große Blide
t	Treibendes Werk
b	Bombarde

Buchstabe klein : Arsenal -> Schiff
Shift Buchstabe : Schiff -> Arsenal

Kirche

W	Weihwasserbecken
A	Altar
Esc	Markt
M	Ablaß kaufen
K	Spende für den Kirchenbau
B	Spende für Bettler



Bank

Esc	Hafen
t	tilgen
n	nehmen
g	geben

Rathaus

M / Esc	Markt
D	Datenbrett
A	Auslieger stellen / auslösen
U	Umzug anmelden
H	Heereswesen (Bürgermeister)
F	Flotte aufrufen (Bürgermeister)

Badehaus

Esc	Markt
L	linde Wanne
R	rechte Wanne

Lager

Esc	Hafen
	Schiff / Lager umschalten
1..6	Zeile auf dem Brett anwählen

Verwendete Literatur

Dollinger, P., La Hanse (XII[e]-XVII[e] siècles), Paris 1964; deutsch: Die Hanse, Stuttgart 1984

Fahrenkamp, H. Jürgen, Wie man eyn teutsches Mannsbild bey Kräfften hält, Kissing 1986

Fritze, Konrad/Krause, Günter, Seekriege der Hanse, Berlin 1989

Kühnel, Harry Hrsg., Alltag im Spätmittelalter, Graz, Wien, Köln 1984

Loura, Jiri, Europäische Städtewappen, Prag 1969

Pagel, Karl, Die Hanse, Braunschweig 1965

Schildhauer, Johannes, Die Hanse, Geschichte und Kultur, Stuttgart 1984

Zimmerling, Dieter, Die Hanse, Handelsmacht im Zeichen der Kogge, Düsseldorf und Wien 1976